290$00
€ 1,45

SUPER JOGOS

Número 26- 12 a 25 de Agosto - QUINZENAL

Ganhe 1 Playstation

Vias do Futuro

www.ciberlandia.com

Soluções

ZELDA

Fallout 2

Resident Evil 2

E mais...

HIDDEN & DANGEROUS

O poster, a analise e o concurso...

Magic

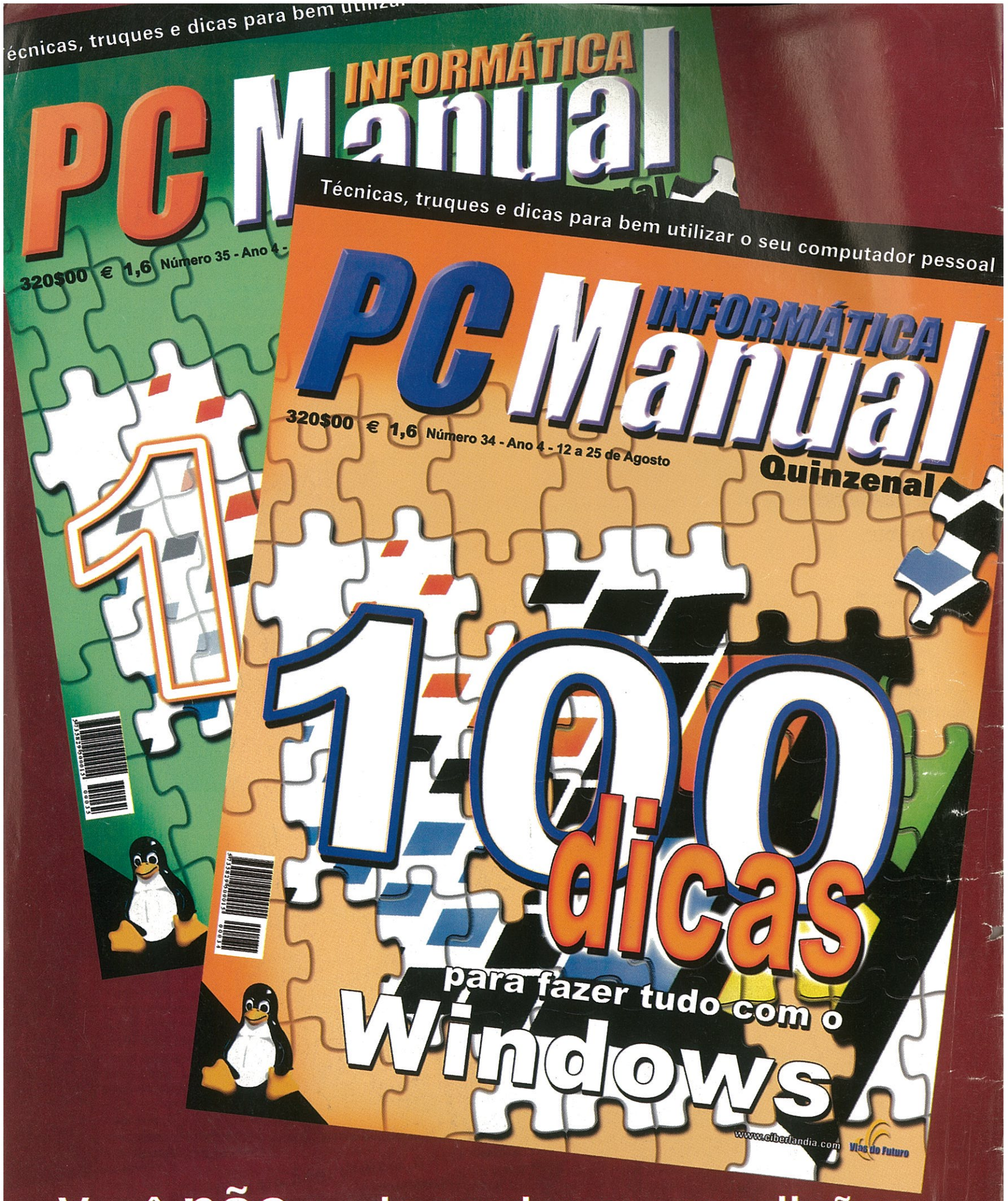
Entreajuda

Truques e Dicas

936232728

5607853 026680 00026

ovidades e soluções para jogos de PC e Consolas • Revista participada por todos os leitores interessados



Você não pode perder essas edições

Opinião

Silver 10
Tomb Raider 3 11
Carmageddon 2 11
Dreamcast 11
Ridge Racer Type 4 11

Preview

Kingpin:Life of Crime 12
Kensei: Sacret Fist 12
Carrier 11

Análise

Hidden & Dangerous 15

Poster

Hidden & Dangerous 16

Entreajuda

Correio 4
Ajudas... 5
Socorro 9

Solução

Resident Evil 2: 2ª parte 13
Fallout 2 18
Zelda 64: última parte 22

Magic

Lápide: Saga de Urza 29
O meu Deck 29
Análise de baralhos 30

Dicas

Bug! 25
Rayman 25
Air Combat 25
Croc 25
F1 Pole 25
Position 64 25
Disprutor 25
Fighting Force 25
Frogger 25
Destruction Derby 25
Heroes 3 25
Bust-a-move 25
Kensei: Sacred Fist 25
Pool Shark 25
Gran Turismo 25
MK4 25
Jedi Knight 2 26
Mortal Kombat Trilogy 26
Resident Evil II 26
Test Drive 5 26
Settlers 3 26
Grand Theft Auto 26
Starcraft 26
The X Files 26
Ants! 26
Croc 26
Ridge Racer 26
Type 4 26
Fifa 99 26
CM3 26
Mortal Kombat 3 27
Dyna Blaster 28
Ages of Empires: Rise of Rome 28
Tomb Raider III 28
Rebel assault 2 28
Midtown Madness 28

Olá amigos

O calor apetece, hem? Pois bem, aproveitem-no bem pois as férias "já não são o que eram" e, os dias passam rapidamente a caminho de um novo ano de trabalho.

Também nós tentamos aproveitar ao máximo estes curtos dias que nos separam da data que nos propusemos fazer por aqui algumas mudanças, atendendo aos muitos pedidos e sugestões que nos continuam a chegar (mas afinal, vocês estão ou não de férias?!) e, isso será tema de conversa dentro de duas edições (já em Setembro). Entretanto, esta edição continua na linha das anteriores, sempre melhor ou pior conforme as vossas participações (portanto, sempre melhor porque vocês são mesmo bons...) e, reparem que também nós, nem no pico do verão, paramos... Porquê? Porque vocês merecem.

Sérgio Alves

sergio.alves@mail.eunet.pt

P.S. - Ah, esqueci-me de falar no eclipse. Então, gostaram (ou melhor, viram alguma coisa?). Quanto a nós, depois "faremos a reportagem". Aguardem.

Próxima edição:
5ª Feira, 26 de Agosto

Desafio ao Leitor

Aproveitemos a Internet!

Com o nascimento da Ciberlandia (www.ciberlandia.com) pretendemos responder a outros apelos que nos têm sido feitos, no sentido de serem criadas algumas listas de e-mail que nos ajudem muito rápidamente a resolver qualquer "questão" dos nossos jogos preferidos.

Claro que, reconhecemos, este "tempo real" (a velocidade da "linha telefónica" a que uma mensagem de e-mail se desloca) trás melhores benefícios aos "sortudos" que dispõem de acesso á Internet (vá lá, o ME afirma que todos os estudantes têm acesso, nas escolas, à Internet. Serão apenas palavras?).
No entanto, de uma forma geral, todos tiraremos proveito deste mecanismo, pois do resultado dessa "troca de mensagens" retiraremos o melhor partido para publicação na Super Jogos.
Como todos já perceberam, falamos de

Listas de E-mail

São listas de discussão, onde cada participante (mesmo que simples "espectador") se inscreve, e lhe permite receber na sua conta de e-mail (mesmo uma conta "alternativa" das muitas que, se o desejarem, vos podemos ajudar a conseguir gratuita e eficazmente).
As listas que temos, neste momento, prontas a activar, são:

Jogos:

Super Jogos - Uma lista livre de perguntas, respostas, novidades, etc., bem ao exemplo do conteúdo da Super Jogos.
Dicas - Uma dica diária que nós seleccionaremos e vos enviamos, todos os dias.
Magic The Gathering - Uma lista inteiramente dedicada ao Magic.

Informática:

PC Manual - Truques, dicas, soluções e entreajuda sobre o que possa interessar ao utilizador de um computador pessoal (uma lista ao jeito da PC Manual).
Iniciados - Lista para que os iniciados na informática se possam entreajudar.
Dicas - Lista com dicas diárias seleccionadas pela redacção da PC Manual.
Programação- Lista destinadas a programadores e interessados em linguagens de programação.
Linux - Lista de discussão/entreajuda para o Linux

Internet

Marujos - Lista com questões, dúvidas e entreajuda por todos quantos estejam (ou pensem via estar) ligados à Net.
Sites - Pedidos e sugestões dos melhores sites da Web.
Webmasters - Uma lista para todos aqueles que se não ficam apenas pelo navegar, mas que detêm (ou pensam construir) uma "casinha" na Net.

Inscrições!!!

Basta um e-mail para

ciberlandia@mail.sonet.pt

com indicação de quais as listas em que deseja ser inscrito.

E, não deixe de "espreitar", a nossa página na Net:

WWW.CIBERLANDIA.COM

Correio

A secção do correio, onde as vossas opiniões, ideias e criticas são publicadas, é uma das "imperdíveis" que vocês nos não perdoam (e, com toda a razão) quando não é inserida.
Já sabem, toda a vossa correspondência (sem selo – nós pagamos) para:
Remessa Livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX
Ou
superjogos@mail.sonet.pt

Clube Play Mania

Do leitor Eduardo Pinto - Porto

Sedes
1 - Rua de Julio Matos 49 20drt - Porto
2- Rua D. Agostinho de Jesus e Sousa N012 - Rio Tinto

Presidente- Eduardo Pinto
tel: 5090656 PSX, GB, SN
1º Vice Presidente - André Monteiro
tel: 4807677 PC
2º Vice Presidente - José António
tel: 5403808 PSX, MD

Objectivos
Criar cartões e massa associativa. Apoio à revista SJ, PC Manual e CyberGuia. Criar um site.
Novidades - Solucões - Clássicos - Dicas - Trugues - Sites.

Colaborações
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Associados:

4 - Fábio Carvalho	PSX
5 - Luis Sérgio	PC
6 - Tiago Luis	TV Game
7 - Ismael	Saturn
8 - Tiago Costa	PSX
9 - Fábio	MD
10 - Ivo	PC
11 - António	Macintosh
12 - Ricardo Jorge	PSX
13 - Ricardo Vieira	GB, TV Game
14 - Nuno	MD
15 - Tiago	Saturn, PC
16 - Pedro Freitas	PSX
17 - Salgado	MD
18 - Nuno Miguel	MD, PC
19 - João Luis	MD

Da redacção: Damos os nossos parabéns e votos de sucesso ao clube Play Mania. Já que os vossos propósitos são assim tão nobres, podem contar connosco para ajuda na formação, conteúdo e... quem sabe algo mais.
Mantenham-se em contacto

Humor

"Concordo plenamente com a ideia de pôr um CD de mês a mês, separado da revista para quem quisesse comprar. Porque há muitas pessoas que não querem o CD mas adoram a revista, por isso não seria muito agradável obrigá-los a comprar o CD para terem a revista, não acham. Só mais uma coisa, na revista número 15 o leitor Pedro Cavaco de Lavradio disse que apoiava a ideia da leitora Catarina que por sua vez dizia que se devia colocar na revista uma página de arte e humor. Eu concordo com isso e para o mostrar vou mandar umas anedotas:

Estavam dois alentejanos encostados a um chaparro, quando um carro passa a grande velocidade e deixa cair uma nota de dez contos que vai ter ao outro lado da estrada. Então um alentejano vira-se para o outro e diz:
- Compadre, se o vento muda ganhamos o dia.

Estavam dois alentejanos encostados a um chaparro quando passa um pássaro e faz o serviço em cima de um deles. Então ele vira-se e diz: - Compadre, o que é que eu tenho na cabeça?
- Merda - responde o outro.
- Não compadre, do lado de fora.

Estava um alentejano sozinho no autocarro com o motorista. Estava a chover muito e o infeliz estava mesmo por baixo de uma goteira. O motorista ao ver aquilo pergunta:
- Porque é que o senhor não troca de lugar?
E responde o alentejano: - Eu até trocava mas com quem.

P: Quantos alentejanos são precisos para conduzir uma ambulância?
R: 3! Um para a conduzir, um para gritar MIII NOOOO MII NOOO e outro que roda com a cabeça e grita: AZZUUULL... VERMÊÊÊLHOOOOO...VERMÊÊÊLHOOOO... AZZUUULL...

(Desculpem-me os alentejanos)
João Pedro Silva - Vila Nova de Famalicão.

Da Redacção: Olha Pedro, também somos da opinião de que uma página de arte e humor será positiva. Sobre a arte, ela vem chegando, sobre o humor, que esta tua intervenção sirva de exemplo, excepto numa coisa: não batam mais nos "Alentejanos"...

AJUDAS...

Carmageddon

Ajuda ao leitor José Manuel Rainho (SJ 21)
Nelson "Dragmar" Silva

Isto não é bem uma ajuda, mas queria dentro das minhas capacidades colaborar, em primeiro lugar queria perguntar o seguinte: Que sistema operativo utilizas, Windows 95 ou Win98? Se a resposta for Win98 então é quase impossível saber qual é o problema (pelo menos à distância), uma vez que todos sabemos que o Win 98 é muito mais propenso a falhas que o Win 95, e devido a isso é difícil saber se os erros originados são falha do Win 98 ou algum problema com os jogos. No entanto tenho umas sugestões:

1 - Verifica as especificações dos jogos (CPU, Memória, etc.), compara com o que tens no teu computador.
2 - Experimenta os jogos na casa de um amigo teu que também tenha uma Voodoo2, se este funcionar então o problema não é dos jogos.
3 - Verifica o disco para ver se não existem erros. Vê também a fragmentação do disco, sei que parece ridículo, mas, garanto-te que já resolvi muitos problemas por simplesmente desfragmentar o disco.
4 - Verifica se não existem conflitos de memória com a Voodoo2.

Bom, para já é tudo quanto te posso aconselhar, pois os dados que envias são poucos, mas espero que tenha sido de alguma ajuda.

Gran Turismo (Psx)

Ajuda ao leitor Luis Veloso (SJ 23)

Luís , penso que este truque te vai ajudar: Se no GRAN TURISMO estão em dúvida sobre o carro que devem comprar, então muita atenção:
Antes de irem aos stands , gravem o jogo no cartão de memória. Agora compra aquele carro, que lhes parece ser o melhor bólide. Comecem uma corrida e se o carro não vos agradar, não vendam. Façam um loading do jogo anterior, e voltarão a ter o mesmo dinheiro e o veiculo que tinham anteriormente.

Circuit Breakers (Psx)

Do leitor Diogo Jorge - Quarteira

Para correrem de noite, vão até ao ecrã de escolha de circuitos e carreguem simultaneamente em L1 + L2 + R1 + R2. Quando aparecer um farol no ecrã, comecem a jogar e já está.

Para terem acesso a todas as pistas, comecem a jogar. Agora pausem e vão até ao menu de opções. Escolham a opção FV volume e carreguem simultaneamente em L1 + L2. Desistam do jogo e se tudo correu bem vai aparecer escrito no ecrã 400% e todas as pistas estarão disponíveis.

Vigilant 8 (Psx)

Para ficarem com pouca gravidade, escolham qualquer personagem e insiram o seguinte código REDUCE/GRAVITY. Se a dica entrou vão ouvir uma voz a dizer "funky".
Para ficarem sem inimigos, escolham qualquer personagem e insiram o seguinte código : GO/SIGHTSEEING. Se a dica entrou vão ouvir uma voz a dizer "funky".

Jogo Xadrez

Ajuda ao leitor Rui Trindade (SJ 20)
Do leitor Eduardo Martins - Vidais (Caldas da Rainha)

Sou o Eddie das Caldas da Rainha, e gostaria de começar por felicitá-los pela excelente escolha que fizeram ao ler esta revista, assim como felicitar a equipa da SUPER JOGOS pelo óptimo trabalho que têm realizado durante mais de um ano.

Pois é Rui, para ti tenho boas e más notícias: As boas notícias são que existe realmente um jogo de xadrez para a Playstation, só que esse jogo ainda não foi editado em Portugal, (a única versão que eu conheço é totalmente em Chinês) pelo que a única forma de o poderes obter é através de "pirataria".

Assim sobram-te duas opções - esperas pela edição do jogo em Portugal, ou tentas arranjar uma cópia do jogo em Chinês. Se quiserem o meu contacto por causa do jogo de xadrez, escrevam para:
Eduardo Salvador Ferreira Martins
Beco Do Salvador N0 10 - Casal Do Rei
2500 Vidais

Dragon Ball Final Bout

Ajuda ao leitor Fábio Real
Do leitor João Lebre - Caneças

Olá Super Jogos. Esta é a primeira vez que escrevo para aí e por isso vou-vos enviar muitas dicas, etc. Devo dizer que adoro a "nossa" revista e espero que continue por muito mais tempo. Parabéns.

Lutadores Bónus
Prime direita, esquerda, baixo, cima, direita, esquerda, baixo, cima e entra no ecrã de título. Os seguintes lutadores deverão ficar disponíveis no ecrã de selecção de personagens: Super Saiyajin Trunks, Super Saiyajin Seinen Trunks, Super Saiyajin Son Gokou (z), Super Saiyajin Son Gokou (gt), Super Saiyajin Chibi Son Gokou (gt) e Super Saiyajin Vegetto.

Aos leitores...

As tuas ideias são atendidas. Aqui estão algumas sugestões de leitores que nos preparamos para colocar em prática.
Se tens alguma outra sugestão, ou já viste na SJ alguma carta de um ou outro leitor com que não concordes, alerta-nos.
Com a tua ajuda estamos sempre a tempo de corrigir um passo errado, mas principalmente seremos capazes de dar muitos passos no caminho certo.

1) Fotos dos leitores
Enviem-nos, juntamente com as vossas colaborações, uma foto (tipo passe) que, com todo o gosto, publicaremos;

2) Base de dados de colaboradores
Todas as vossas cartas (mesmo todas, e olhem que são milhares...) estão a ser arquivadas por indivíduo (cada um de vós que nos enviou, ou venha a enviar, qualquer participação) e, todos serão considerados "membros" do Clube Super Jogos;

3) Clube Super Jogos
Os cartões de membros do Clube serão (finalmente) produzidos, e enviados a todos os membros colaboradores (que, de alguma forma tenham ou venham a participar na Super Jogos) e assinantes;

4) Internet
Os meios que a Net proporciona não devem ser ignorados e, portanto:
a) Vamos criar o nosso próprio espaço (na Ciberlandia: www.ciberlandia.com) e, colaborar em parceria com todas as páginas pessoais (e, porque não, comerciais) que incluam o tema dos jogos de computador;
b) Vamos criar listas de e-mail, onde todos os que possuam acesso á Internet se podem inscrever e obter uma entreajuda imediata;

Também ao nível da revista em si, vamos respeitar algumas ideias vossas, tais como:
1) Privilegiar os "posters" com imagens que mereçam tal destaque (como foi o caso da Lara na SJ n.º 12);
2) Reiniciar o "Top" de preferências dos leitores;
3) Apresentar mais criticas (da redacção) a jogos novos, dos quais daremos a nossa opinião;
4) Incluir notícias sobre novidades de jogos existentes, ou em desenvolvimento, com um espaço também dedicado à s editoras;
5) Criar uma secção de humor, e outras iniciativas onde os leitores possam "mostar" as suas "qualidades";
6) Promover mais passatempos e prémios, passando o anúncio dos premiados na própria edição.

e...
Outras ideias vossas (como as disquetes com níveis, ou edições especiais) podem ser realizáveis. Mais, esperamos então poder dizer nas próximas edições, quem sabe cada uma com a sua "surpresa"?!!

Saiyajin 4 Son Gokou
Introduz o código que te dá acesso às personagens bónus e depois prime triângulo 5 vezes e X 9 vezes no ecrã de titulo.

Lutadores de Arame
Pressione e segure Select quando estiver a escolher a sua personagem.

KKND 2: Krossfire

Ajuda ao leitor José Madeira
Do leitor João Lebre - Caneças

Inicie o jogo com o parâmetro - badnews na linha de comandos. Durante o jogo, pressione CTRL + TAB, para activar o modo cheat (deverá ouvir um som que confirma a correcta introdução do código).
Agora pode inserir um dos seguintes códigos para activar a respectiva função:
Mais dinheiro - CTRL+M
Mudar de nível - CTRL+C
Perder o jogo - CTRL+F
Activar informações de direcção - CTRL+W
Desactivar informações de direcção - CTRL+E
Desactivar nevoeiro - CTRL+T

Placa Gráfica

Resposta ao leitor João Rafael (SJ 23)
Do leitor João Fernandes - Queijas

Rafael, se queres um computador actual aqui vai a minha sugestão: se queres um computador só para jogos escolhe a Riva TNT2 (eu tenho a 1 e estou muito satisfeito). Um gravador interno talvez um HP 8100i que grava a 4x, regrava a 2x e lê a 24x, pois já não está tão caro como à uns meses atrás (eu tenho um e saiu-me um balúrdio!). Para o som opta por uma Sound Blaster Live! (eu tenho o modelo normal pois preciso da placa auxiliar visto que ligo o computador ao piano e ao órgão) mas também podes optar por uma "Value" que têm as mesmas especificações mas não têm a placa auxiliar (fica 20 cts mais barata!) e para as colunas uma Four Point Surround da Creative que dão um som espectacular! Sobre o Final Fantasy para Pc ainda não sei de nada.

Need for Speed 3

Ajuda ao leitor Horácio (SJ 22)
Do leitor José Pereira - Lisboa

Na Super Jogos n.º 22 o Horácio estava a pedir truques para o Need for Speed 3 e cá estão eles:
Escreve-os no menu principal:
AWARDEDCOP - Pursuit, Lamborghini Diablo 5V.
CHASECOP - Carro Pursuit, EL Nino.
EMPIRE - Pista de Bónus Empire City.
RUSH HOUR - Imenso tráfego na estrada
MERC - Mercedes CLK-GTR.
Escreve GO## (sendo ## um n.º de 01 a 21).

Sonic 3D

Ajuda ao leitor Afonso Emanuel (SJ23)
Do leitor Starfighter

Oi, voltei, desta vez para ajudar uns amigos que pediram Socorro. Estou esperando pelo "clube Super Jogos" com grande ansiedade e gostava que a super jogos passasse a semanal e qualquer dia viesse a ser diária. É pedir demais, pois vocês já tinham trabalho quando ela (a revista, claro) era mensal. Depois, quando passou a quinzenal mais trabalho tiveram. Se chegar a passar a semanal vão ter o triplo do trabalho que tinham ao principio, por isso deixem esta ideia de lado. Adeus e até sempre."

Quanto à ajuda é fácil. No ecrã de "Press Start" segura C e carrega em start. Depois quando aparecer o primeiro nível, carrega em start, o jogo fica em pausa (e aquele quadro onde aparece o mapa, a pontuação e as medalhas). Quando estiver em pausa carrega em:
A - Passas automaticamente de nível
B - passas 3 níveis
Obs: Ao carregares em A, não aparece um quadro para escolheres o nível. Carregas uma vez e passas para o segundo nível. No segundo nível carregas em pausa e depois em A. Para ires para o terceiro nível repete sempre os mesmos passos ate ires para o nível que queres.

Fifa 99

Ajuda ao leitor Alexandre Ramos
Do leitor Mauro Ramalho

Alexandre se começaste a ler a super jogos a partir da n.º17 deves ter a revista 22, se a tiveres então tens aí todos os truques e a solução do FIFA 99, mas se não a possuíres essa revista escreve-me que eu doute a solução e todos os truques.
Morada: Herdade do Monte Novo 3ª fase lote 10 R\C-D 2955-010 Pinhal Novo.
Pediste também dicas para o G-POLICE pois aqui as tens Escreve estas palavras no menu:
Pantalon - todas as missões
Mrticky - todas as armas

Final Fantasy VII

Ajuda ao leitor Longshot (SJ 20)
Do leitor Steve Catarino - Coimbra

A matéria Double Cut não está na sala de carga mas sim na sala de pesquisa, e encontra-se escondida no canto superior direito (está tapada pela passadeira superior), já agora no outro canto está uma arca escondida que contem a melhor arma da Yuffie, a CONFORME. Quanto ao facto do Gih nattak morrer imediatamente com a X-POTION, penso que o mesmo acontecera a qualquer inimigo que seja vulnerável a HOLY e com menos de dez mil de energia.

Tomb Raider III

Ajuda à leitora Inês raquel (SJ 21)
Da leitora Ana Cristina Gentil - Cascais

Inês, eu não sei bem onde estás mas se é onde eu penso que é aqui vai a solução.
Antes de encontrares as cobras desce uma rampa onde rola um rochedo atrás de ti. Desvia-te dele e ai encontras as cobras. Mata-as e segue pela rampa onde rolou o rochedo e apanha o Medkit e o Save Gen. Escorrega por outra rampa e ai encontras o Boss. Tentar dar vários saltos enquanto disparas para não seres atingida. Quando ele morrer apanha o Grenade Laudrer e as granadas. Depois apanha o artefacto e assiste ao filme:
Falando na tua segunda dúvida a melhor arma para adormecer o Boss final é a desert eagle. Tens de ser rápida pois ele apenas adormece alguns segundos.

Spice World

Ajuda ao leitor Francisco Varela (SJ 19)
Da leitora Ana Margarida - Vila Franca Xira

Olá Super Jogos!
Sou eu de novo, a Ana Margarida. Desta vezes escrevi para a "nossa revista" para ajudar o leitor Francisco varela, que na edição n.º 19, pediu ajuda para o jogo Spice World. Então ai vão uns truques:
- No menu em que aparece a Spice a andar pelo planeta, mantém pulsado START enquanto carregas em circulo, quadrado, circulo. Se executares correctamente, o jogo confirmará e em vez de Spice Girl, terás Big Spice Girls.

- Outra vez no menu em que aparece a Spice a andar pelo planeta, mantém pulsado START e pulsa circulo, triângulo, triângulo, circulo. Ai aparecerá o texto desejado que o truque está activado, então ai carrega em START e SELECT e pulsa circulo (4 X), para veres a primeira mensagem. Para veres a segunda carrega triângulo (4 X), para a terceira mensagem carrega em quadrado (4 X).

- Outra vez no menu, matem START puldor e carrega em quadrado, triângulo, círculo, triângulo. Deste modo as Spice trocarão as posições e dançarão de forma diferente.

- No "nosso" menu de sempre, mantém START carregado e carrega um círculo, triângulo (2X), círculo Faz "reset" pressionando L1+L2+R1+R2+Select+Start, ai a apresentação do jogo irá ser diferente.

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo uma Sega Saturn que funciona, com os jogos Dragon Ball Z Legends, Die Hard Triolagy, Virtua Cop2 (com pistola), Sonic Jam e demos, com ou sem memória para estes jogos e mais alguns por 20000$00 ou troco por uma PSX (que funcione) Dual Shock, quatro jogos e um ou dois cartões de memória. Arthur (02)7319049

Vendo jogos PC: Star Wars Rebel Assault II; Fade to Black; FIFA 96; Chronicles of the Sword; Pandemonium ; Primal Rage. PSX: Fighting Force ; Over Blood ; The Crow:city of angels; Asteroids.
Contactos: Telefone: 01 4390400; Morada: Rua Da Milharada Nº29 1º Esquerdo 2745-822 Massamá; Email: Rdd37921@mail.telepac.pt

Vende-se cd com: Turok 2; Army men 2; ExtremeG2; Scars; SuperBikes; The 5th Element; Worms armageddon; Age of Empires - the rise of rome; Bleem (versão integral(final); Nintendo 64 (emulador) e 10 rom´s (jogos) da n64 incluindo Zelda; Goldenye,etc...por apenas: 3000$00 + portes de envio.
Contactar HELDER : 053- 585422

Mortal Kombat 4

Ajuda ao leitor João Cruz
Do leitor Gonçalo Miguel Pereira - Bararena

Só existe duas totalidade de leve fatelities o ventilador e os espiões no tecto.
No menu de cheats secreto coloca endings on só depois escolhes entre fatalities 1 on ou leve fatalities ou tendo escolhido o que mais te agradar coloca tudo em of menos ending se o fatalitie que seleccionaste. Depois no fim de dois round sem finishim "her" a qualquer distância carrega em baixo e hp ao mesmo tempo e surgiram os fatalities.
Também é possível fazer fatalidade no modo practice porque o modo pratice é para melhorar a capacidade de combate. Além de goro e noob saiboot não existem mais personagens secretas, somente goro = noobsaiboot são personagem ocultas do jogo. Quanto à lista de produtores não se pode fazer nada senão desligar a consola

Tomb Raider III

Ajuda a Rui Costa (SJ 21)
Do leitor João Sérgio Teixeira - Vila do Conde

Olá Super Jogos. Venho prestar ajuda a alguns leitores, porque sei que se estivesse no lugar deles também queria que me ajudassem. Do vosso fá João Sérgio.
Para saberes como passares esse nível, vê a página 7 da edição 21.

Heroes of Might & Magic

Ajuda a Carlos Fraga (SJ 21)
Do leitor João Sérgio Teixeira - Vila do Conde

Não sei truques para todos, apenas para o Herois Of Might and Magic II:
Aqui vão, apesar de serem poucos.
Durante o jogo pressiona TAB escreve este códigos:
nwcshrubbery - obtens +100 dos recursos.
nwcigotbetter - + 1 nível para o herói.
nwccastleantrax - Sorte cheia para o herói.
nwctim - 999 pontos de magia para o herói.
nwcfleshwond - 10 Deater Knights.
nwcmuchrejoicing - Moral cheia para o herói.
nwcantiod - 4 máquinas de guerra

Tomb Raider III

Ajuda a Inês Raquel (SJ 21)
Do leitor João Sérgio Teixeira - Vila do Conde

Inês, para saberes como passar esse nível, vê a edição nº 18 da Super Jogos.
Para matar o Boss, tens que primeiro ter todos os artefactos. Mas atenção primeiro tens que desmaiar. Faz assim e vais ver que é fácil. O Boss só manda o fogo verde só se estiver perto de ti. Nunca o pode deixar aproximar muito senão ele mata-te. Para o desmaio equipate com o rocket lancher, desert eagle ou MP5. Anda sempre a volta e não e deixes aproximar, "sprinta" de vez em quando para ganhar espaço, mas não muito senão ele dá uma cambalhota e anda em sentido contrario. Vai disparando sem nunca o deixar aproximar-se demasiado de ti até ele desmaiar. Quando ele desmaia, entra rapidamente num túnel e apanha um artefacto, regressa rapidamente pois passado pouco tempo ele acorda. Repete até teres todos os artefactos, depois mata-o. O resto deixo por tua conta para o jogo se tornar mais interessante. Espero que tenha ajudado.

Nights

Ajuda a Filipe Barbosa (SJ 21)
Do leitor João Sérgio Teixeira - Vila do Conde

Quando chegares à hélice, não me lembro muito bem o que fazer mas acho que tem que carregar outra vez no interruptor para água baixar, entra no alçapão e se a hélice estiver a andar mais devagar vai, se não espera um pouco.

Top de Jogos

Este o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º Metal G. Solid
2º Tomb Raider III
3º F. Fantasy VII

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,

Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

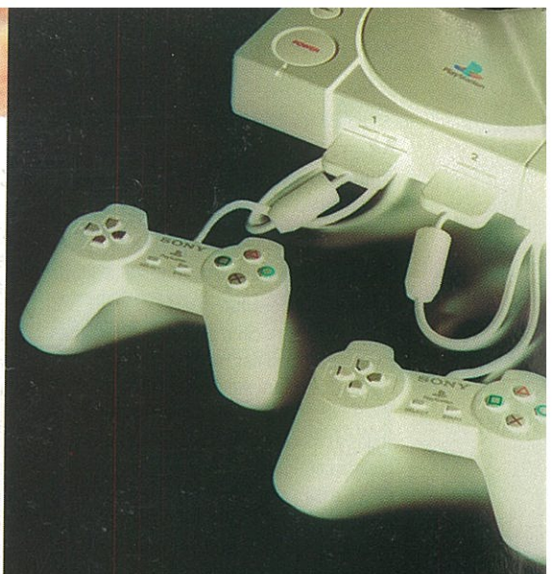
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (**Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa**) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...*
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).



A Sony
Oferece-te

1 Consola Playstation

Em cada revista

Para te habilitares, participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

Manx TT Superbike

Ajuda ao leitor Guilherme Sanchez - Colares
Do leitor Luís Filipe Simões - Agualva Cacem

Jogar com a ovelha
Duas setas para cima seguidas, duas setas para baixo seguidas, uma seta para o lado esquerdo e outra seta para o lado direito Z Y
Todas as motas superlike carrega em X (Continua a carregar) e depois y (a carregar nos dois e assim seguidamente) Z L R

Metal Gear Solid

Ajuda ao leitor José Rodrigues (SJ 16)
Do leitor Marco António Freitas - Roliça

Meu caro José faz o seguinte:
1. Vais buscar a arma Nikita ao B1.
2. vais para B2, para a sala electrificada.
3. Disparas um tiro da Nikita.
4. Depois terás de conduzir o míssil:
Para baixo até ao fundo do corredor, esquerda, cima, até ao fundo, esquerda até encontrar uma porta entra, depois vira direita até entrar numa porta e finalmente cima até atingir o quadro gerador.
Tens de ser rápido, mas cuidado para que o míssil não bata nas paredes, e também com as câmaras de vigilância porque disparam contra o míssil.

Crash Bandicoot 3

Ajuda ao Paulo Correia (SJ 17)
Do leitor Marco António Freitas - Roliça

Meu caro fazes o seguinte há uma plataforma no meio do Warp Room que te levará ao 6º mundo.

Sonic 3D

Ajuda ao leitor Marco A. (SJ 24)
Do leitor Nuno Fontes - Queluz

No início de Sonic, enquanto ele diz adeus, carrega em: B, D, C, E, B, D, C, E, B,... até quase ao fim e quando ele estiver quase a parar de acenar, pararás de carregar em B, D, ... e carregarás em C. Então aparecerá um quadro com todos os níveis (até ao último) disponíveis.

Gran Turismo

Ajuda ao Paulo Eloi (S.J. n024)
Do leitor João Cruz - Sta Maria da Feira

Oi pessoal! Escrevo-vos mais uma vez, desta vez para socorrer uns leitores que anseiam por ajuda. Aproveito ainda para dar os meus parabéns pela qualidade do póster da última edição. Fiquem com estas palavras e continuem com esta revista única. Até breve!
Carros secretos em Gran turismo? Bem, no modo "Quick Arcade" existem algumas marcas que se podem adquirir vencendo todas as pistas nos três modos de dificuldade com os carros de todas as classes (A, B e C). No menu "Bonus Items" podes verificar as pistas e os bônus que te possam faltar. Procedendo da forma que indiquei ganharás, para além dos novos carros mais algumas surpresas adicionais. No modo "Gran Turismo"; se fores ao stand da Chrysler, encontrarás um concept car que não está a venda. Para o obteres vence o campeonato UK vs US.
Espero que te tenha sido útil porque, para além disto, não há outros carros que possam ser considerados secretos em GT. Já agora, aconselho-te a por as mãos no Mitsubishi GTO. Este brinquedo, bem afinado, é capaz de se aproximar dos 430 Kmlh. É, sem dúvida, o carro mais rápido do jogo.

Hexen

Ajuda ao leitor Vítor Cardoso
Do leitor Elsio Lopes Arrais

Caros amigos:
Escrevo pela segunda vez para a vossa excelente revista, mas desta vez é para dar ajuda ao pedido de socorro do leitor Vítor Cardoso sobre o jogo Hexen.
Já conclui várias vezes o Hexen sem códigos. O interesse dos jogos é conseguir avançar sem códigos (no meu caso), porque se usarmos os códigos o jogo perde o encanto. E como ver um jogo de futebol em que já se sabe o resultado. Quando estamos com dificuldade num jogo após tentarmos tudo o que é possível e não conseguimos avançar é porque estamos a fazer esforço de uma maneira errada. O melhor que temos a fazer neste caso é jogarmos outro jogo e só voltarmos a ele, noutra ocasião com novas ideias. Os jogos são feitos para pessoas comuns e não extraterrestres.
A história do Hexen começa muito antes, com o Heretic (um excelente jogo para a altura, ainda em disquetes) e continuou com Hexen 2 (um marco na história dos jogos 3D, agora a preço reduzido, não tem desculpa para não comprar) e em 1998 culminou com Heretic 2 (jogo na terceira pessoa). Este jogos com placa aceleradora 3D OpenOL é de cortar a respiração (na minha opinião o melhor jogo publicado até hoje), com resoluções até 1600x1200 os gráficos tornam-se reais. Mesmo a preço normal não o deixem esgotar. Após ter-me deliciado com estes espectaculares jogos só me resta esperar (impacientemente) pelo Heretic 3 ou Hexen 3.

Como o Victor já deve estar em pulgas vamos directos ao assunto:
a) Nos Sete Portais, para apanhar as asas (não são botas voadoras), deve ir até à beira do abismo, à esquerda, deve ver uma abertura vertical, nas paredes em frente, onde se vê um "maná" azul. Deve saltar para essa abertura, que tem umas escadas que o levam à parte de cima onde pode apanhar as asas.

b) O portal de viagem etérea que está por trás das pedras grandes fica acessível após chegar ao centro do nível Guardian of Steel. Há uma plataforma na zona central que tem uma tocha. Ao passar por cima desta plataforma aparece a mensagem de que as pedras moveram-se. Ao voltar aos Sete Portais verá as pedras rodarem dando acesso ao portal de viagem etérea.

c) Para chegar ao interruptor que está do outro lado do fosso, basta saltar bem à beira, com muito balanço premindo a tecla shift. Como é um pouco difícil executar este salto é melhor gravar antes.

d) Conforme expliquei acima, não são necessárias as asas. Mas quando se está prestes a apanhar as asas no final da fase é porque já se concluíram todos os outros níveis, o que não parece o seu caso (talvez uns códigozitos tenham ajudado um pouco).

e) No nível Wolf Chapel você não descobriu o terceiro interruptor, pela simples razão de que ele não existe (mais uma artimanha dos autores do Hexen). Quando chega ao nível deve ir pela esquerda e entrar pela porta ao centro. Está na sala com colunas de madeira. Deve seguir sempre em frente, entrando num corredor com uns vitrais que se vão partir (ou que já se partiram). Continuando sempre em frente chega a uma sala enorme com um símbolo iluminado no solo. No lado direito existe uma coluna triangular com uns "bracers", para onde deverá saltar com balanço. Deve voltar atrás e fazer o mesmo para o lado esquerdo onde existe outra coluna igual mas com um "Punishment device". Ao concluir estas acções aparece a informação equivalente a encontrar o tal interruptor.

Hablas Castellano?

Se és jovem, ambicioso e tens a quarta-classe.... perdão, dominas o idioma escrito pelos "nuestros hermanos", vem inscrever-te na... equipa da Super Jogos.

Efectivamente, procuramos a ajuda de pessoas que dominem o castelhano (espanhol), a nível escrito, para que nos possam ajudar na tradução e escrita de alguns textos nesse idioma.

Objectivo???
Uma "Super Surpresa" que a seu tempo será divulgada!!!

Os interessados devem contactar-nos para:
Super Jogos
Av. da Republica, 83 – 5º
1050-243 LISBOA
Tel./Fax: 01-793 52 24

Socorro!

Zelda
"Olá, eu sou o Mário e preciso de ajuda para o Zelda. O meu problema é conseguir encontrar o homem que está a correr no Hyrule Field, fiz tudo o que estava escrito na revista nº21 mas não consigo encontrá-lo. Por isso peço ajuda aos zeldamaníacos."
Mário Silva - Fazendas de Almeirim

Sim City 2000
"Antes de tudo queria felicitar-vos pela vossa revista. Agora queria pedir aos milhões de sócios da S.J. para ajudarem com dicas para o jogo SIMCITY 2000."
Tiago

Placa Gráfica
"Com alguma frequência quando estou a jogar FIFA 99, Quake II, etc, o meu computador faz reboot passados +-10 minutos a jogar. O problema deverá estar associado à placa gráfica que utilizo (Banshee da CL). O meu computador utiliza a seguinte configuração:
Win98
64 RAM
Pentium 166 (velhinho!!!)
HD de 6GB
DirectX 6.1
Tenho actualizado com frequência as drives de tudo e mais alguma coisa, no entanto começo a ficar desesperado com o problema. Agradeço qualquer ajuda."
Tiago

Virtua Fighter 2
"Leio sempre a vossa revista. É a melhor do milénio. Queria saber dicas para o Virtua Fighter 2 para PC. Disseram-me que havia uma para aumentar as cabeças dos lutadores. Agradecia que me respondessem. Eu concordo com a ideia de alguns leitores: adicionar uma disquete ou um CD com coisas fixes. E que a vossa revista nunca acabe!!"
Ricardo Júnior

Vários jogos
"Alguém tem truques para o Redneck Rampage (sem ser os truques para as armas todas e o truque da invencibilidade), Fatal Fury 3 ou para o Massive Destruction? Muito Agradecido."
Paulo Martins - Vila Chã

X-Files
"Eu tenho o jogo X-FILES e gostava que me explicassem o que tenho que fazer depois de falar com a rapariga da recepção no hotel?"
Adria

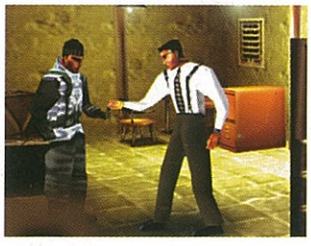
Resident Evil I
"Olá, sou o Pedro Miguel de Cascais. Gosto muito da S.J. embora só a tenha a partir nº20 até nº24 e queria que me enviassem as dicas do Resident Evil para Psx , se há Resident Evil 2 para Placa aceleradora 3D."
Pedro Miguel - Cascais

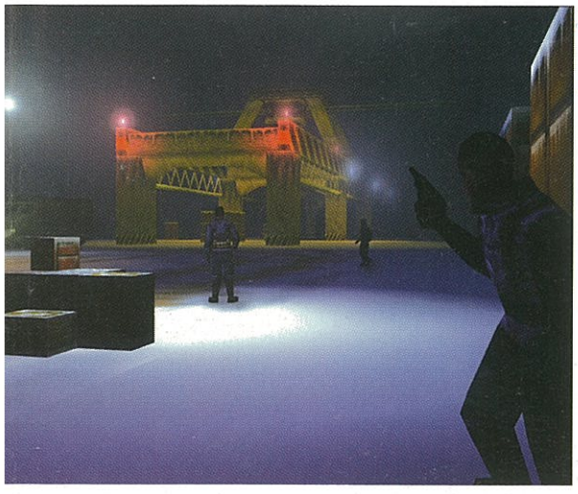
imagem sc8 e sc9

Final Fantasy VII
"Olá, eu chamo-me André Crujo e já nem é preciso dizer que a Super Jogos é mesmo super, bem mas vamos ao que interessa gostaria de saber como se mata o sephiroth pois a primeira fase é muito fácil mas a segunda eu não consigo passar.
Por Favor Ajudem-me!!"
André Crujo

Dark Reign e Virtua Cop
"Dispensando os já sabidos factos que a Super Jogos é das melhores (se não a melhor) revistas de truques e críticas das bancas portuguesas.
É a minha vez de pedir ajuda para o Dark Reign e Virtua Cop, para PC."
André Fernandes

F1'98
"Por favor, gostava que me dessem as dicas do jogo F1'98 (Psx)."
Hugo Oliveira





Mission Impossible e Final Fantasy VII
"Queria que me dissessem como se faz para trocar de identidade no Mission Impossible para a N64, que também me dissessem com se faz para ver a verdadeira final do Final Fantasy 7, porque já cheguei 2 vezes a final e aparece o Red X com o filho. Espero que sejam rápidos com a resposta, e muitos parabéns para a sua revista esta a ser um sucesso."
Armindo

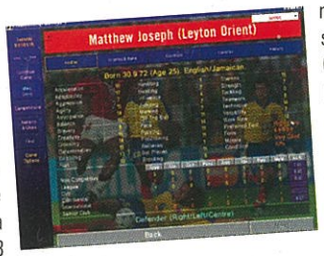
Mortal Kombat 4
"Será que alguém me pode dizer os golpes para o Noob Saibot e Goro no MK4 para PC."
Arthur Wey

Final Fantasy VII
"Olá SJ, eu encontrei uma maneira na net de reviver a Aires mas faz referência a um tal de GENERAL em Midgar, por tanto será que alguém me pode dizer quem é o GENERAL no FFVII, por favor."
Arthur Wey

Fórmula I Manager
"Eu adoro esta revista!!!!! Por isso vou pedir-vos uma coisa. Alguém me pode dizer truques para o Formula 1 Manager???"
Bruno Miguel - Miratejo

Reah
"Gostaria que me dessem algumas dicas para passar o primeiro nível do jogo REAH"
Carlos Nunes

Championship Manager III
"Primeiro de tudo queria dizer que a vossa revista tem tudo desde dicas, soluções, opiniões, notícias, etc. O problema é o seguinte: eu tenho um computador Pentium 133MHZ com 32mb de ram e 1.5 de disco livre. Eu queria saber se devia comprar o CM3 ou o CM2."
Alexandre Martins



Vários jogos
"Olá. Eu sou um leitor assíduo da vossa excelente revista, e quero que saibam que quero que continuem a vossa MEGA REVISTA. Eu queria que alguém me dissesse dicas para os jogos Rage Of Mages; Half Live e Moto Cross Madness. Agradecia muito."
Diogo

Vários jogos (2)
"Olá, novamente, pessoal da Super Jogos! Gostaria que me dissessem dicas para os seguintes jogos: Fifa 99, Quake 2, Grand Prix 2 e Virtua Cop 2, todos para PC! Obrigado por continuarem a fazer esta maravilhosa revista!!! Continuem!"
Henrique Pereira - Lisboa.

LULA - Sex Empire
"Gostava de pedir dicas para o Lula-Sex Empire."
José Beleza

Constructor e Johnny Bazokatone
"Olá, sou o Rui João e acompanho a Super Jogos desde o n.º 1 e escrevo só agora pela primeira vez porque gostaria de saber truques para os jogos Constructor para PC e Jonhy Bazokatone para a Saturn."
Rui João

PC vs Psx
"É o seguinte.
Eu tenho grande admiração pelos jogos da PSX. Agora que estou dentro da história dos emuladores (graças a vocês!), já joguei jogos emulados no PC. Mas tenho de admitir que jogá-los no teclado do PC ou no comando da PSX não a mesma coisa. No comando dá mais "pica".
Sabem como ou se posso por num PC um comando de PSX? Se não der, valerá a pena comprar uma PSX se vai sair uma PSX 2?"
João Pedro Rodrigues

Metal Gear Solid e Resident Evil 2
"Olá. Eu queria pedir dicas para o jogo Metal Gear Solid e para o Resident Evil 2. Desde já agradeço."
Jorge Gonçalves - Vila Nova de Gaia

Emuladores, Roms e jogos.
"Olá pessoal da "SUPERJOGOS", em 1º lugar queria felicitar-vos pelo vosso trabalho excelente, em seguida queria-vos falar de emuladores e seus respectivos jogos (roms). Tenho feito muitos downloads de emuladores e roms da net e ando a interessar-me por este assunto.
Queria saber como posso converter os jogos do meu espantoso e potente "SPECTRUM" e também da melhor consola do MUNDO a "MEGADRIVE". Eu tenho alguns emuladores e jogos dessas maquinas mais da "NES", "COMODORE64", "N64" e "PSX".
Também gostaria de saber truques para os seguintes jogos:
Motocross Madness
Super EF2000
Fifa99
CM3
Nascar1
Pod
Prost Grand Prix
Speedboat Attack

E por fim:
Recentemente ouvi falar que havia um UPDATE ou UPGRADE na NET que transformava no COLIN McRae os carros da época passada para os actuais exemplo o FORD ESCORT que era transformado no FORD FOCUS. Se sabem se esse UPDATE ou UPGRADE existe podiam me dizer o SITE."
André Oliveira

Vários jogos
"Olá fãs da Super Jogos.
Em primeiro lugar quero dizer que adorei o vosso site na net, e que sou um leitor assíduo da SUPER JOGOS, eu estou a escrever para aqui para pedir truques e dicas para os seguintes jogos:
Comandos - Beyond the Call of Duty, Silver e Triple Play 2000."
Elídio

Silver

Opinião do leitor Tiago Magalhães

Introdução

Imagina-te num mundo alternativo, que se chama Jarrah. Nesse mundo, quem governa em Jarrah é um feiticeiro poderosíssimo de nome Silver, que através do seu leal filho Fuge, comete os maiores crimes sua população. Glass, também filha de Silver, com os seus poderes, transformou a sua ilha num Inverno permanente. Por isso a ilha tem de nome Winter.

Mas, até um dia, Silver decide mandar Fuge e alguns homens para irem buscar todas as mulheres que estejam na idade de dar à luz, para uma delas se tornar sua mulher.

Revoltados, os maridos constróem um acampamento rebelde, para recuperá-las. Entre todos os rebeldes, um destaca-se. Chama-se David (claro está é a personagem principal do jogo) que perdeu a sua mulher Jennifer.

Os Rebeldes, contactados pelo oráculo, são informados que nenhum mortal pode derrotar Silver, mas usando 8 orbes mágicos, já há uma hipótese de derrotá-lo. Então, David e companhia partem na busca dos orbes, que se encontram espalhados por Jarrah.

O que é?

É o novo título da Infogrames, que promete horas seguidas de vício. É um RPG, mas não é apenas isso. Também se pode assemelhar a uma aventura gráfica, devido às centenas de personagens com que falamos e dos vários objectos que apanhamos durante o jogo.

O design das personagens é inspirado nas personagens da Manga e das do Final Fantasy, sendo algumas das personagens familiares para certas pessoas. Os cenários são incríveis, que embora não sejam tridimensionais, a interacção com eles é muito grande, pois, por exemplo, caso atingires com uma flecha em madeira, ouves um barulho de madeira enquanto se acertares em metal, ouves um barulho metalizado.

As personagens, embora quase sempre em tamanho reduzido, possuem um detalhe gráfico incrível, nunca visto num jogo deste tipo.

Os objectos são vários, mas em destaque se encontram os artefactos mágicos, em especial o anel da invisiblidade e o colar que nos transforma-nos em lobisomem.

O sistema de combate é revolucionário, que ao contrário do Diablo, que basta um click para atacar, ou ao contrário do Final Fantasy 7 que é por turnos, em Silver temos de usar técnica. Um click e mover o rato para cima faz um truque, para o lado faz outro, dois clicks e faz o truque especial que nos escolhemos anteriormente. Simplesmente fácil de usar e realista, pois coordenados estes truques parecem dignos de um mosqueteiro. Finalmente o enredo e a musica. São pontos que temos que acentuar, pois contribuem para o nosso envolvimento no jogo.

O enredo, está bom, com algumas surpresas pelo meio, e a música está incrivelmente bem adequada.

As Personagens

Neste jogo encontramos muitas personagens, por isso só vou referenciar as mais importantes.

David

Um jovem sem pai a quem tiram a mulher. Precipitado e por vezes ingénuo, David é um jovem corajoso que fará tudo para ter a sua mulher de volta, mesmo que isso implique um confronto entre ele e Silver.

Vivien

É uma jovem a quem raptaram a sua irmã, mas ela resistiu aos raptores. Uma mestre da espada, dá-se bem com David, seu amigo de longa data. Com David, certamente que terão sucesso na luta entre o bem e o mal.

Sekune

Uma rebelde que pouco se sabe acerca dela. Não se sabe por que razão também não foi raptada, mas sabe-se que em todo Jarrah, ninguém usa arco, facas e machados de atirar como ela. Possui olhos de falcão e certamente a sua visão será muito útil a David.

Duke

Líder dos rebeldes, e maníaco por ataques planeados, ele será o alvo de criticas por parte de William e de David por não agirem mais rapidamente nos ataques.

Cagen

Membro de uma comunidade de indivíduos que se dedicam ao espiritualismo, religião e artes marciais, ele será bem-vindo por David à sua legião de lutadores. Esta é uma personagem única, pois para lutar usa truques com as mãos e com os pés, ou seja, não precisa de armas. Também é dos melhores a usar magia.

Jug

É um "Touro" que David encontra na Taverna em Rain, e que nos ajuda numa briga que lá acontece. Fica amigo de David, e de certeza que a sua incrível força será bem aproveitada.

É bom especialmente em Machados e Martelos de Guerra.

Chiarro

É amigo e aprendiz de Ruben, um pintor que é assassinado por Silver por ter pintado quadros sobre Silver. Revoltado, decide juntar-se a nós na luta contra o mal.

Possui um elevado grau de sabedoria, o que será benéfico pois é a única personagem que possui essa qualidade.

Silver

É o "Mauzão" do jogo. A história gira à volta dele, e também milhares de tropas de todos os tipos giram. Silver está a fazer um pacto com Apocalypse, Deus do mal, para se tornar seu emissário.

Pai de Fuge e de Glass, Silver, além de ter o dever de impedir os rebeldes enviando várias tropas, também procura os orbes para que seja impossível ser derrotado.

Fuge

Filho cruel de Silver, será odiado por David pois o seu avô será morto pelas suas espadas. Por falar em espadas, é ele quem possui as espadas mais poderosas do jogo, e também possui uma Magia de relâmpago.

Glass

Bela e graciosa, e com um estilo muito próprio, Glass é uma feiticeira poderosa ao serviço do seu pai, Silver. Não vou revelar mais nada sobre a Glass, pois ela é uma verdadeira caixinha de surpresas.

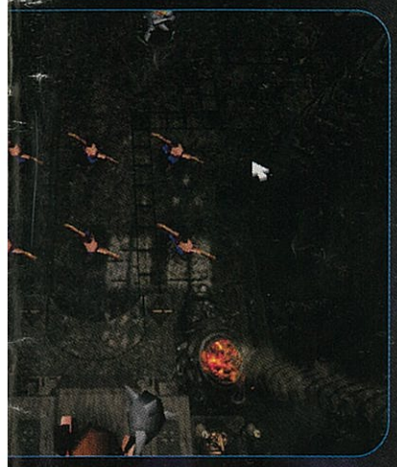
Jeniffer

É uma jovem bela que despertou a atenção de David, e que acabaram por se casar. Raptada por Silver, David não ficou muito radiante e partiu numa viajem para a salvar.

Némesis
Guerreiro poderoso, Némesis fica rival de Silver após uma das mulheres de Silver ter se apaixonado por ele, pois Silver maltrata todas as sua mulheres. Silver acaba por matar a sua mulher e supostamente mata Némesis.

Apocalvpse
Poderoso e assustador, Silver ao lado dele não passa de uma criança. É o boss final, o que o torna a personagem mais forte do jogo.

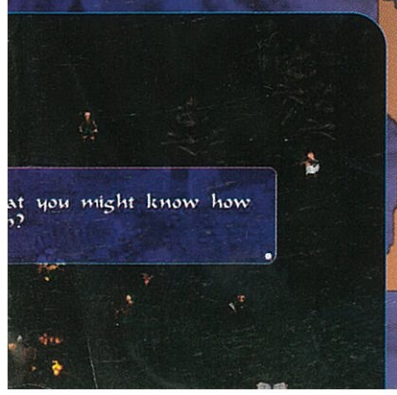
Dicas
Nunca uses truques seguidos, pois com "combos", é mais fácil derrotar qualquer inimigo.



Usa a cabeça. Quando fores lutar contra um certo boss, analisa como ele é e como age e escolhe a arma certa. Ex: Contra o Homem de Gelo que vive nas Grutas de Gelo, usa o orbe de fogo, pois o gelo não suporta calor.
Sempre que vires no ecrã uma coisa com um efeito género como o "Predador" faz quando se põe invisível, usa o colar da visão, pois são baús escondidos.

Análise final
Como devem ter notado, estamos perante um épico. Se não o tens, compra-o. Um título forte de Infogrames que antecede o esperado Outcast, e só espero que um impacto positivo viciados em jogos. Devido a gráficos excelentes, um enredo muito bom e IA elevada, só não leva 100% pois é um bocado linear, e no meu caso, cheguei ao fim em pouco tempo.

Classificação:93%
Produtora: Infogrames
Preço: 7.990$00
Género: RPG



Tomb Raider 3

Opinião do leitor Luís Pedro - Entroncamento

Considerado o jogo mais esperado do ano e nomeado o melhor jogo e com uma avaliação de 99% dada pelo Templo dos Jogos, este jogo foi de certeza o melhor jogo editado pela EIDOS Interactive e pela CORE Design. Este jogo é perfeito, tem o seu som excelente, gráficos excelentes, vídeos excelentes e níveis excelentes e por isso dou-lhe 100%.

Carmageddon 2

Opinião do leitor José Lança - Foros de Amora

Este jogo é extremamente viciante. Atropelar pessoas, vacas, cães e outro tipo de bicharada é mesmo muito divertido, a guiar todo o tipo de carros, carros com asas, outros com picos nos pára-choques, etc... As provas estão divididas em grupos, cada grupo tem três pistas e quando se passam essas pistas tem uma missão que pode ser atropelar pessoas ou simplesmente uma corrida. Dizem que este jogo é muito violento, que devia ser proibido e muitas outras tretas. Eu acho que este jogo não é assim tão violente como dizem e também com as "porcarias" todas que nós vemos hoje em dia na televisão não é nada comparado, acho que o Half-Life é muito mais aterrador que o Carmageddon.
Nota de 0 a 10: 9

Dreamcast

Opinião do leitor Ricardo Ferreira

Queria falar-vos da nova consola da Sega: a tão badalada "Dreamcast" e responder a um artigo da Revista n.º 20 onde o leitor " longshot" expõe as qualidades da Playstation com a Dreamcast a um nível inferior a ela por dois pontos.
Comentário: Na revista n.º 20 Longshot afirma que a Dreamcast terá o mesmo destino da Saturn mas não me leva a crer isso pois desta vez não irá haver chip para aumentar as compras da PSX 2. No entanto falam na capacidade de ver dudis na PSX 2 mas não reparam que já a Saturn podia suportar vídeo CD'S com o video card. A Playstation 2 lá por ser um pouco a Dreamcast em termos de memória RAM, virgula flutuante e capacidade de processamento de polígonos não quer dizer que seja superior em qualidade de jogos, pois a Nintendo é 2 vezes superior à PSX como se pode comparar pelo seu sucesso. A Dreamcast não se fica por aí pois tem vários elementos a favor tais como:
- Saida prevista na Europa para o dia 5 de Novembro enquanto a "copia" da Dreamcast só sai para meados de Novembro no Japão.
- Ligação em rede
- Jogos arcade da Sega tais como: Sega Rally 2, Virtua Cop 3, Virtua Stricker 2 ou mesmo o Virtua Fighhter 3.

À pouco referi "cópia" da Dreamcast porque a única produtora de vídeo jogos que inova é a Sega "depois há que tentar melhorá-la, senão pode-se optar por um chip para o sucesso!!!"

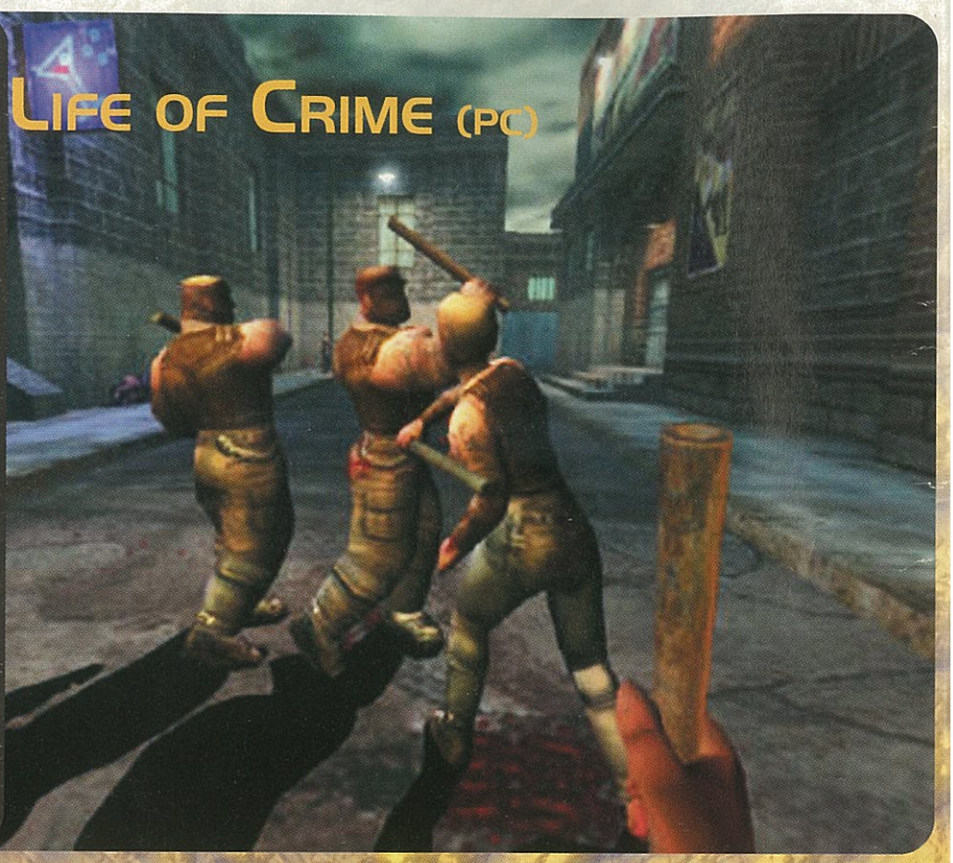
Por agora é tudo. Já estou a alongar a carta por isso despeço-me desejando o que todos desejam à vossa excelente Revista e realço a forma como tratam todos os vosso leitores.

Ridge Racer Type 4

Opinião do leitor Luís Filipe Simões - Agualva Cacem

Já chegou o 4º titulo da saga Racer. Racer era um jogo bom mas com muitos erros. A continuação, Rigde Racer evoluiu com algumas melhorias, mas no ano passado chegou o Rage Racer, o melhor dos três títulos, capaz de fazer frente até mesmo ao Porche Challenge. Agora é claro que o Grand Turismo o ultrapassou (e não é o único), mas foi um grande titulo com os seus gráficos melhorados. Finalmente após 2 anos de programação os senhores da Namco voltaram a exceder-se criando este titulo.
Mas vamos ao que interessa. O R4 é realmente a famosa "real Racing Roots" conhecida por RRR: o jogo é soberbo com uma grande velocidade, apenas comparada a de Indy 5000. Os gráficos são de mais e a musica boa. Há cerca de 45 carros com mais de 300 variações, não tantos como o grande Turismo mas ainda são muitos carros. Há poucas pistas mas tens a possibilidade de escolheres caminhos. Os efeitos luminosos estão bons, mas nem tudo é bom no jogo: existem as habituais opções dos jogos de corrida e como já disse poucas pistas, a sensibilidade é boa mas não melhor do que o Gran Turismo. O jogo é divertido mas sinceramente não dura muito. Concluíndo, o R4 é um jogo arcade onde o que interessa é a velocidade e não o realismo.
A minha nota 93%

KINGPIN: LIFE OF CRIME (PC)



Preview do leitor Vítor Caçador

Este jogo não foi feito para menores de idade, 4 segundos a jogar Kingpin e ouvimos o primeiro palavrão poucos segundos depois e ouvimos o seguinte.
A profanação continua e no meio desta os sons mais comuns são sirenes da policia, a música dos rappers americanos Cypress Hill e o som do no teu cano de ferro a esmagando crânios.
O jogo decorre numa cidade moderna em decadência e possui personagens ultra-realistas, a sua perspectiva de um shooter na 1ª pessoa está destinada a fazer Quake e outros do género parecerem desenhos animados para crianças.
Kingpin não é um simples shoot´em´up onde matamos à vontade, há nele um caracter de um role-playing game, há interactividade com as outras personagens do jogo (ou seja, podemos falar com a maior parte deles e podemos até recrutá-los para nos ajudarem).
Há alguns puzzles interessantes e um monte de itens a serem descobertos.
A versão demo está disponível na Internet (vejam em **www.Urbangangsta.com**) e não sei quando é que o jogo chega a Portugal, até lá delicio-me com a demo deste jogo fabuloso.
Na minha opinião Kingpin é uma mistura de Quake com Fallout e mais um "je ne sais quoi", dou-lhe a pontuação de 98%.
Um jogo " Must Buy" .

KENSEI: SACRET FIST (DREAMCAST)

Colaboração de Power Players

Então a Konami também faz jogos de luta? SIM, ai está Kensei: Sacret Fist com gráficos de cortar a respiração, uma jogabilidade de nos pôr cegos. Os gráficos tem polígonos fabulosos, tem um design espectacular sem deixar para trás as animações dos lutadores, este é um dos antídotosde Kensei.
Nanco está a ficar muito mal porque todos nós pensávamos que a Psx tinha dado tudo com o Tekken 3 mas não, Kensei está surpreendentemente fabuloso.
Claro que Kensei tem alguns defeitos a considerar, como a história, (o quê? disse história!) desculpem foi um erro meu, pois Kensei nem sequer tem história, mas como se já não basta-se a Konami cometeu outro erro que podia muito bem não ter acontecido, no inicio a FMV* é muito curta em relação ao Tekken 3, e no fim do jogo se estás à espera de uma bonita e criativa FMV* estás muito bem enganado pois só tens os créditos over.
Mas mesmo assim não fica mal, e no modo dois jogadores torna-se ainda mais viciante.

Não podia acabar sem dizer que Kensei dá-nos 10 lutadores no inicio e mais 12 se conseguirmos acabar o jogo com todos os lutadores. Na minha opinião este jogo devia estar numa exposição com o aviso a dizer "Perigo demasiado viciante".

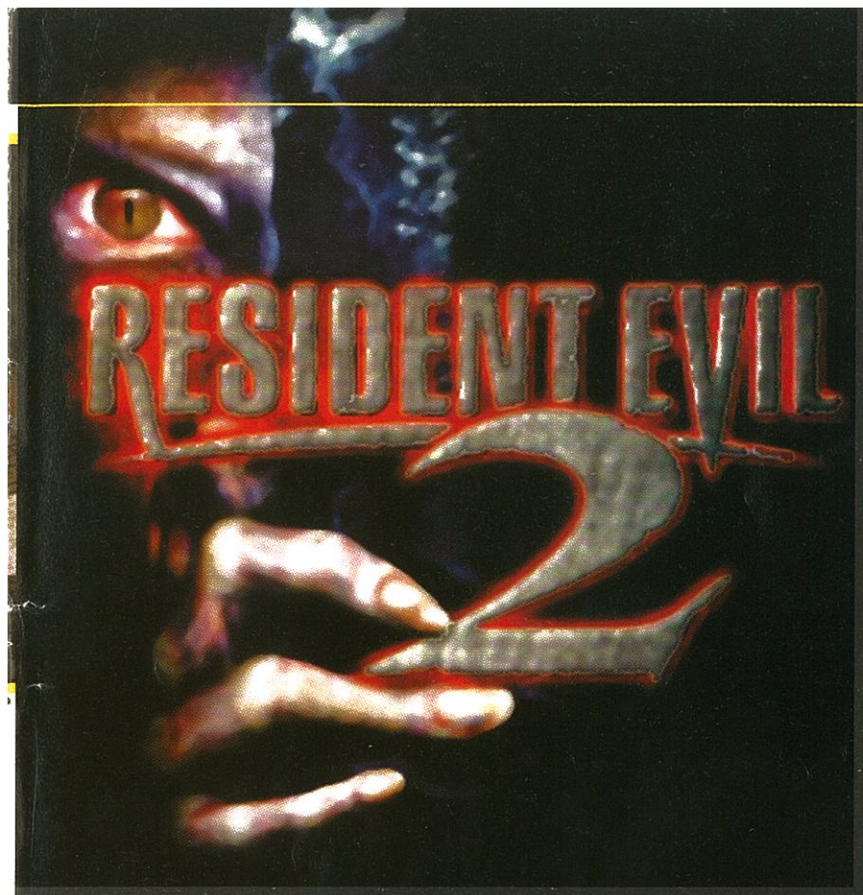
Os Super Players depois de viciados, deixam Kensei: Sacret Fist com a nota de:

Gráficos- 99%
Jogabilidade- 98%
Sons e Musica- 94%
Originalidade- 93%
Nota Final- 97%

CARRIER (DREAMCAST)

Colaboração de Power Players

Saída Prevista em Portugal - Fevereiro 2000
Um dos jogos mais importantes do próximo verão no Japão, CARRIER editado por JALECO é um titulo , que espera bem aproveitar o sucesso de RESIDENT EVIL em alguns aspectos da sua originalidade histórica, que nem é preciso chamar-lhe "RESIDENT EVIL em Dreamcast". Neste jogo somos Jack Eagleather e Jessifer Manning que terão de salvar o mundo em 2023 e teremos de matar vários zombies. O jogo vai ter diálogos com várias pessoas no desenrolar do jogo e este é uns dos constituintes principais do jogo. É possível examinar vários objectos ou detalhes das cenas como RESIDENT EVIL.
Para alguns dos adversários do jogo vão ter de queimar os corpos depois de os ter abatidos. Com estas ultimas palavras já sabem o que vos espera depois de comparem a Dreamcast.



2ª PARTE DA SOLUÇÃO COM LEON

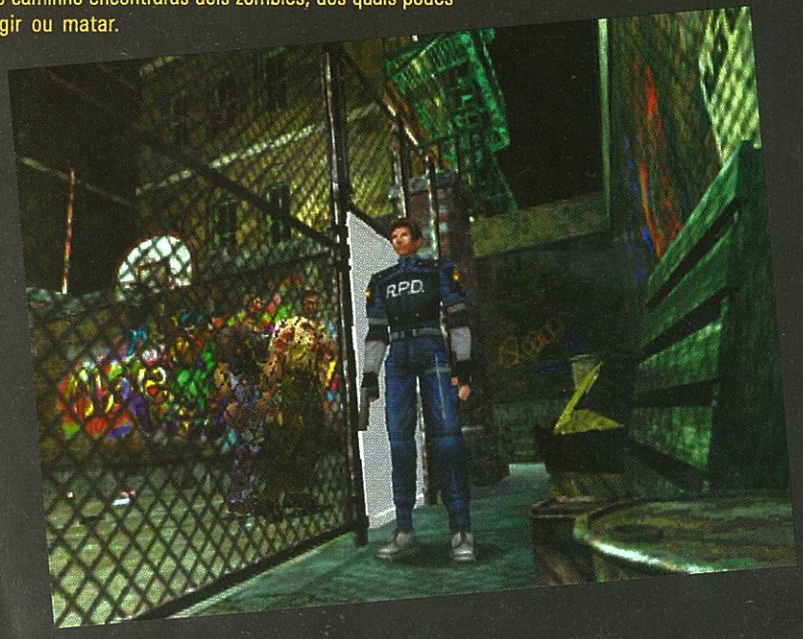
...Troca as fitas pelos dois "Virgin Hearts" que estão no baú, e assegura-te de que tens pelo menos um espaço livre no teu inventário. Sai pela porta ao pé da secretária. Estão dois zombies nesta sala e um deles está a arder. Espera por eles. Sai pela porta próxima daquela por onde entraste. Caminha devagar pelo corredor e quando vires o pássaro que está na janela, dispara contra ele. Apanha as munições que este contém. Destranca a porta porta azul antes de continuares pelo corredor. Se precisares, está uma erva verde do outro lado. Volta e continua pelo corredor. Se tiveres boa pontaria, mata os pássaros que estão nas janelas, senão corre. Continua pelo corredor até chegares a uma porta. Para além da porta encontrarás um helicóptero a arder. Caminha para a direita e desce pela escada de incêndio. No caminho encontrarás dois zombies, dos quais podes fugir ou matar.

Segue pela rua e vira para a esquerda. Continua a andar até encontrares uma cabana. Atrás da máquina que está na secretária está uma máquina de escrever e uma ferramenta. Não apanhes as fitas se não tiveres um espaço no teu inventário. Não abras a porta ao pé da secretária, senão terás um encontro com dois zombies. Deixa a cabana e retorna à escada de incêndio. Uma vez no terraço, passa pelo helicóptero e dirige-te ao portão da vedação. Passa pelo portão e caminha em direcção aos canos. Verás um aviso que diz "Warning". Usa a ferramenta para ligar a água e apagar o fogo. Dirige-te para o helicóptero e inspec-
ciona-o. No cockpit estão munições. Volta para dentro do prédio e para a sala que tinha os pássaros (se não os mataste eles vão aparecer outra vez). Volta à sala da secretária e põe a ferramenta no baú. Sai da sala pela mesma porta por onde entraste. Vai pelo corredor à tua esquerda onde estava o helicóptero. Passa pelos destroços e entra na porta no fim do corredor. Lá dentro encontrarás uma estátua ao pé da parede. Põe os dois "Virgin Hearts" na estátua. Abrir-se-à uma cavidade secreta onde encontrarás o "King Plug". O objecto brilhante à tua esquerda é a "Diamond Key". Se tiveres espaços livres no teu inventário, podes apanhar uma fita que está no vaso azul. Também estão munições para a caçadeira na roupa branca que está ao pé da parede oposta às estátuas.

Retorna à entrada principal da esquadra (através da sala da secretária que tem o baú). Uma vez lá, desce a escada de emergência até ao piso inferior. Vai para a sala de espera que tem o pedestal. Põe o "King Plug" no baú. Retorna ao corredor onde encontraste aquele personagem desagradável que estava no tecto, continua até passares pelas portas duplas, passa pelas janelas que estão tapadas e entra na sala que tem as escadas. Vai para a porta cinzenta no lado oposto do corredor. Abre-a com a "Diamond Key". Nesta sala estão imensos zombies. Utiliza a caçadeira para os matares. Depois de elimiares os teus "amigos" recarrega a arma. Procura um filme nos arquivos grandes de cada um dos lados. Vai para a porta do lado esquerdo que tem a luz vermelha. Nesta sala (que tem uma música bastante desagradável) dirige-te para para a parede oposta. Verás um escritório com um homem morto na entrada. Carrega a tua arma e entra no escritório.

Aqui encontrarás o homem que te deu o cartão de acesso azul. Infelizmente ele já não é amigável, por isso mata-o. O objecto brilhante que está na secretária é a "Heart Key". Sai do escritório e segue pela fila de secretárias até aos cacífos. Dentro destes encontrarás munições. Por trás de ti, na secretária, encontrarás uma folha com um recado para ti. Se tiveres espaço no teu inventário poderás apanhar uma erva verde que está ao pé da caixa branca que se encontra próxima da porta por onde entraste.

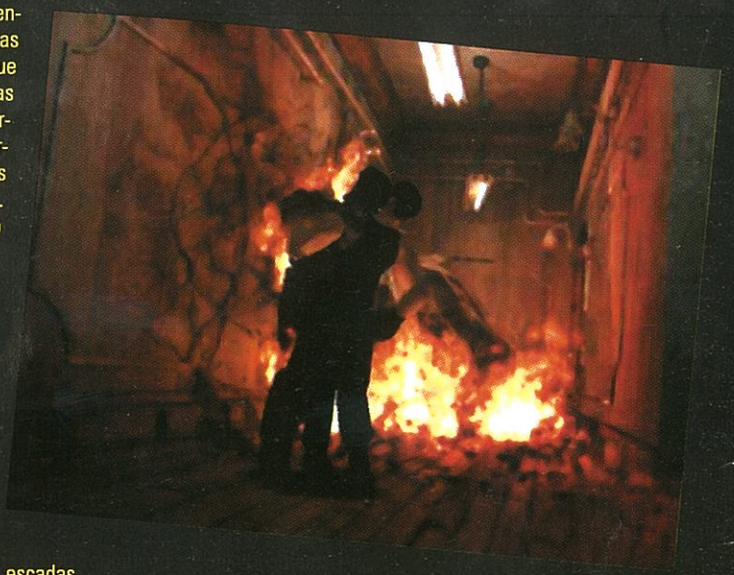
Dirige-te para o corredor com as escadas e entra na sala escura. Podes gravar o teu jogo. Revele o filme para teu prazer. Sai da sala escura e entra no escritório que tem os arquivos e depois na sala onde era a tua festa. Está uma luz verde na esquina ao pé dos cacífos. Vai por essa porta para a entrada principal. Uma vez lá, vai para as portas do lado oposto. Continua pelo corredor, passando pelas portas azuis, e segue pelo corredor à direita. Entra na porta que está no fim do corredor seguinte. Segue por este corredor até chegares a uma porta de metal que está fechada. Esta a sala dos interrogatórios. Entra nesta sala e ATENÇÃO! Não apanhes o spray cu-



rativo a não ser que precises deseperadamente dele. Vai para o lado posto da sala e apanha a "Rook Plug", mas antes tira a tua caçadeira. Assim que te voltares, virá uma suspresa da janela espelhada. Agora é contigo. Se precisares do spray curativo, usa-o. Se não precisares, e se estiveres disposto a voltar ao baú para o guardar, apanha-o e guarda-o. Volta às portas duplas azuis. Dirige-te ao baú e deixa lá a "Rook Plug". De seguida dirige-te para o corredor onde viste o personagem do tecto. Nota: o sitio onde pões o fio determina os locais onde terás acesso no segundo cenário. Podes por o fio na caixa de fusíveis no corredor do personagem do tecto ou no novo corredor. Se colocares o fio no primeiro local, poderás passar por esse local sem qualquer problema.

Quanto ao outro local, se seguires as nossas instruções não precisarás de passar por ele. ATENÇÃO: no segundo cenário, em vez de ter aquele mostro no tecto, a Claire terá vinte zombies. Resumindo, se colocares o fio no primeiro local, mais depressa encontrarás zombies no segundo cenário. Se colocares o fio no outro local, encontrarás zombies mais adiante no segundo cenário. Nós preferimos o primeiro local, por isso coloca o fio na caixa de fusíveis do corredor com o monstro do tecto. Deppis, retorna ao baú e remove a chave pequena que nunca utilizaste.

De volta à entrada principal, sobe a escada de emergência. Vai para a esquerda e entra na biblioteca. Sai pela porta que se encontra ao pé das estantes próximas das cadeiras. Verás um secretária no corredor. Abre-a com a chave pequena e apanha as peças para a tua arma. Estas peças dar-te-ão uma maior velocidade ao disparar. No menu, nos comandos da tua arma, encontrarás uma nova opção: "auto" ou "manual". Auto é para disparares mais depressa. Manual é para disparares normalmente. Assegura-te de que combinas as peças com a tua arma. Retorna à entrada principal através da biblioteca. Desce a escada de emergência e sai pela porta do lado oposto, que se encontra à tua direita. Segue pelas portas azuis à tua direita. Segue pela sala que tem as ventoinhas e pelo corredor que tem um corpo no chão. Vai para a esquerda no corredor e encontrarás uma porta com uma luz verde. Abre a porta e entra. Estão duas ervas verdes no canto. Segue o nosso conselho e apanha-as. Segue pelo corredor mas, antes de desceres as escadas, dirige-te para a caixa eléctrica com uma luz verde. Se não usaste o fio no corredor do monstro do tecto, usa-o aqui. Estão umas estantes cheias de lixo ao pé das escadas. Ao pé da estante de metal mais abaixo, estão munições. Desce as escadas.



A cave da esquadra

Segue para o ecrã seguinte e espera que eles se aproximem. Virão três zombies na tua direcção, dos quais um virá sozinho. Mata esse e segue pelo corredor. Continua até chegares a uma intersecção. Mantém-te na junção do corredor até matares pelo menos um. Mata primeiro aquele que está à tua esquerda. Como o próximo virá a correr na tua direcção, provavelmente ficarás ligeiramente ferido. Utiliza uma erva se necessário. Segue pelo corredor à tua esquerda. No fim deste encontrarás um monte de lixo e uma porta de metal. Do outro lado estão cães, por isso carrega a tua arma. Está uma erva vermelha num pote amarelo à tua esquerda. Quando a apanhares mistura-a com a verde.

Segue o teu caminho. Os cães só te atacam quando chegares a meio do ecrã. Um virá de cima e outro virá a correr na tua direcção. Mata-os. No fim do corredor verás uma tampa de esgoto por onde terás de entrar. Segue pelos esgotos até veres uma porta de metal à tua esquerda. Lá dentro está uma máquina de escrever e um baú. Põe a erva misturada no baú e grava o jogo. Sai pela porta e sobe a escada para voltares para a cave. Ignora a porta com a luz vermelha. Segue pelo corredor até chegares a uma porta dupla. Lá dentro, à tua esquerda, está uma erva verde. Apanha e continua a andar até veres um painel com umas luzes.

Estes painel irá acender as luzes da esquadra. A sequência para acender as luzes é a seguinte: cima, baixo, cima, baixo, cima. Continua a andar para a direita e encontrarás um mapa numa prateleira. Sai desta sala e segue pelo corredor à tua direita. Verás uma porta com um sinal luminoso que diz "Parking". Entra neste porta. Aqui encontrarás a bela Ada. Quando ela te pedir para mover o camião ajuda-a. Agora ela irá te seguir para todo o lado (até que enfim alguma companhia agradável!). Na rampa de entrada do parque de estacionamento está uma erva verde junto à parede. Sai da sala pela porta que descobriste. A Ada começará a correr, por isso segue-a para todo o lado. Quando chegares ao fim do corredor, apanha as munições que estão na secretária. Abre o portão e entra na última cela, onde encontrarás Ben.

Depois do filme terminar, volta-te e apanha a ferramenta que está na prateleira cinzenta. Na primeira cela também está um erva verde. Sai e vai para o canil, como Ben te aconselhou. Uma vez no canil ouvirás cães (!!!). Não te dês ao trabalho de matar os cãe.s porque eles não saiem das celas. No final do corredor do canil encontrarás uma erva vermelha. Se examinares a porta da cela verás um aviso. Se não tinhas espaço no teu inventário para apanhar a erva vermelha anterior, abre o tampa do esgoto e agora já a poderás apanhar. Mas cuidado que assim que a apanhares os cães soltar-se-ão. Quando os matares, poderás precisar de uma "super erva" que podes obter juntando a erva verde com a vermelha. Se não precisares da "super erva" mas estás ferido, podes voltar para o local onde está Ben e utilizar a erva verde. Em uma das celas dos cães estão algumas ervas azuis, mas não as apanhes. Depois desce pelo buraco do esgoto que abriste. Mata os teus novos amigos que aparecem assim que entras no esgoto. Se fores envenenado, não te preocupes. Segue pelo esgoto e sobe as escadas.

Continua na próxima edição

Carta

"Aqui está a primeira parte da solução do Fallout 2.
No entanto, este é apenas um guia, e aconselho os leitores a não seguirem à risca a solução. Baseiem-se nela mas tentem vocês próprios descobrir novas missões. Para quem tem acesso à Internet, não esquecer o site oficial do Fallout 2 que é http://www.interplay.com/fallout2/fbsugg.html. Aqui podem encontrar patches e tudo o mais sobre Fallout."
Vitor

outro que te ensina "melee weapons", e está numa tenda. Fala com Feargus que está à beira do poço e usa o repair no poço "well", ganhando 100 XP.
O "shaman" irá te pedir para lhe limpares o jardim. Há duas plantas que se atiram a ti, mata-as com os teus punhos, depois vai falar outra vez com "shaman" e ele dar-te-á "healing powder". Para te dizer a verdade nunca percebi para que é que servia mas não te assustes se ela te tirar 1 ponto da perception é só temporário.
Após isto um "cousin" (primo?) vai-te pedir para lhe encontrares o cão. Vai para Noroeste, onde há uma zona com alguns "geckos", tenta apanhá-los isoladamente (não deves lutar com todos ao mesmo tempo, especialmente no principio do jogo). Nesta zona encontras ervas para fazeres "healing powder" (mas como já te disse não a utilizei) e também encontras ervas para fazeres "stimpacks", mas estas só te servem se tiveres mais tarde Myron no teu grupo. Aqui nesta zona encontrarás o cão.
Quando acabares dirige-te para sul atravessa a ponte e vai para o "world map" dirige-te para Klamath. (Consta-me que há mais algumas coisas que se pode fazer tipo afiar a nossa lança falando com um guarda da ponte mas isto deixo para vocês descobrirem)

Klamath

Em Klamath a tua missão é encontrar "Vic the Trader". Para descobrires onde é que ele está, pergunta a todos que puderes e irás descobrir que ele está no "Den", agora, pede as direcções de como chegar lá mas, não vás ainda que nesta zona há coisas para fazer.
Vai à casa do "Vic" (Vic´s house) apanha o rádio (não o vendas porque vais precisar dele para salvar "Vic" dos "slavers"), apanha também as munições para a "pipe rifle", esta espingarda não é boa mas podes sempre vendê-la.
Pergunta a "Mrs Buckner" acerca do "The missing Trapper", desta maneira irás descobrir a localização das "Toxic Caves" onde "Smiley" está à tua espera para o salvares, mas não vás lá ainda.
Nesta Zona encontra-se "Sulik" um guerreiro da tribo que se pode juntar a ti , nesta altura do jogo ele é uma aquisição muito boa, visto que luta muito melhor que tu, mas tens de lhe dar 350$, dinheiro o qual que ainda não tens. Utiliza o stealing e faz lockpick a todas as portas que puderes e explora os quartos à procura de dinheiro. Podes adquirir "Sulik" de graça depois de salvares "Vic", mas, os "geckos" que estão no "Toxic Caves" podem-se tornar perigosos e chatos por isso convém levar ajuda especialmente quando te encontras em níveis de experiência baixos 3-4 .
Podes tentar fazer dinheiro com o "Whiskey Bob", ele dá-te 50$ se reabasteceres o seu "still", o único problema é que a área está cheia de "geckos" mas felizmente não tens que os matar a todos. Vai a essa área e entra numa cabana, apanha "lumb of firewood" e usa-o no "still". Apanha a garrafa que está no chão, volta ao "Bob", fala e recebe o teu dinheiro.
Pode aparecer um tipo que te pergunta onde está o "Bob", eu pessoalmente nunca lhe respondi mas se quiserem força .
Outra pessoa neste bar irá ensinar-te "unarmed skill" , podes humorá-lo, se te fizeres de tolo e pedires-lhe para te ensinar truques de magia "magic spells", se o resto da conversa correr bem ele dá-te uma cerveja e recebes +10 em "unarmed" e "melee weapons", que nesta fase do jogo faz-te falta.
Vai para a secção oeste da cidade e encontra um tipo que fala contigo e diz-te que Kalmath tem um problema com ratos. Pergunta-lhe pela chave e diz-lhe que vais resolver o problema. Podes ir buscar a chave a um cão do outro lado da cidade, fala com o rafeiro e dá-lhe um "Brahim jerkin" que encontras em montes de "cupboards" prateleiras pela cidade.
Abre a porta (eu usei o lockpick e aproveitei para fazer mais 25 pontos de XP). Antes de entrares vê todas as lojas de armas abandonadas e apanha numa delas umas botas ("rubber boots"). Vais precisar delas em "Toxic Caves". Entra pelo tampão do esgoto, mata os ratos todos e explora bem esta zona. Mata os ratos com os punhos (não gastes munições).
Vais encontrar um rato gigante chamado "Keeng Ra´at" ou "The rat god" . Mata-o e quando acabares terás resolvido o problema de ratos de Klamath (parabéns , aposto que é a tua primeira desratificação).
Mantém-te nesse local e explora-o, tens que encontrar outro sitio para voltares à superfície sem ser por aquele que entraste. Quando saíres por esse lugar irás encontrar um carro, apanha o "injection system" vais precisar dele mais tarde, agora volta atrás.
De volta ao bar de "Mrs Buckner", vai andando para Noroeste até encontrares um robot maluco, aqui já convém teres o Sulik senão o robot foge antes de o matares e não recebes os pontos de XP. Perto deste local irás encontrar um helicóptero esquisito com alguns corpos. A última vez que joguei um dos corpos tinha uma chave, mas não sei se é porque eu instalei a 1.02 beta patch. Enfim, o que interessa é que não sei para que é que serve, será um item que não é preciso?
Vai outra vez ao bar e fala com Torr e ele diz-te que uns bichos estão a destruir-lhe o castelo, vai lá e mata todos os "scorpions", se conseguires completar essa missão parabéns, é que eu só o consegui uma vez, das outras vezes mato todos os "scorpions" mas ele não considera a missão feita diz que falhei a missão.
Também podes ir ao "Bath House" em Klamath. Se tiveres mais dinheiro que juízo dorme com Jenny e depois fala com ela. Isto não serve para nada apenas ganhas o título de "Gigolo" no teu Karma ?. Jenny não diz nada que as outras personagens não digam, a única informação diferente que te dá é que Vic era um cliente habitual e isto não te ajuda nada. Acho que não vale a pena gastares 125$ aqui ou com qualquer outra prostituta mas tu é que decides.
Se tens Sulik e as botas podes ir para "Toxic Caves".

Toxic Caves

Aqui tens de ter certeza que tens as botas a se o teu companheiro também as tem. Se não as tiveres, as hipóteses de sobreviveres são escassas. Salva o jogo porque é bastante provável que as botas se estraguem antes de completares o percurso da gruta por isso vai a sul perto da entrada, para lá de uma poça de lama verde e de um "gecko", há umas botas suplentes para mudares, se as tuas se estragarem.
O que tens de fazer é percorrer a gruta, encontrar Smiley que é o "The missing Trapper" e escolta-o até à saída da gruta.
Já que estás aí tenta reparar o gerador, (acho que não dá XP). Pôr o gerador a funcionar é metade do que tens de fazer para pores o elevador a funcionar para além disso tens de ter um dispositivo electrónico para pôr o elevador a funcionar. Sabendo isto, voltei mais tarde com um "mark2 electronic lockpick" e usei o elevador que me levou a um quarto com alguns objectos interessantes como uma "Mark2 combat Armor". Além disso encontras muitas mais coisas, mas nesta altura do jogo em que voltei aqui já tinha equipamento muito melhor do que encontrei.
Depois de escoltar Smiley até ao exterior, ele irá ensinar-te a esfolar os geckos, para

lhes poderes tirar as peles e vendê-las, sinceramente acho não valer a pena porque as peles pesam muito comparando com o preço. Prefiro andar com uma pistola, é menos pesada e vende-se melhor. Smiley ensina-te também um pouco de "outdoors skill" mais ou menos o equivalente a um livro. "Mrs Bucken" dar-te-á 100$ se disseres que não queres nenhuma recompensa. Se ainda não tens o Sulik vai buscá-lo, que agora é de graça.

The Den

Este local é bastante irritante, e o que me irrita mais são os miúdos à beira das portas a roubarem-te objectos do teu inventário se passares perto deles. Apesar de serem ladrões vocês não os podem matar se o fizerem serão apelidados de "Child Killer" e o vosso companheiro Sulik irá abandonar-vos.

Vai Falar com Smitty na parte oeste. A casa dele é a que está à beira de um carro, ele vai dizer-te que quer 2000$ pelo carro e o controlador de combustível, dinheiro este que ainda não tens. O carro servirá para carregares objectos e para viajares muito mais depressa.

Nesta área também encontras um bar e um casino pertencentes a Becky. A Becky dar-te-á algumas missões fáceis, a primeira é ir cobrar uma dívida em dinheiro a Fred. Quando o encontrares pede-lhe o dinheiro e vai dá-lo à Becky. A segunda missão consiste em recuperar um livro que está na posse de um "geezer" que se encontra na parte este da cidade. Fala com ele umas quantas vezes e depois procura pelo livro que deve estar no chão algures dentro desta área.

Na parte Ocidental da cidade encontra-se Lara e o seu gang (são os tipos com armaduras de metal). Ela pedir-te-á para ires descobrir o que está nas "crates" da igreja. Vai até lá e diz ao homem que está na porta que Metzger mandou-te para verificares alguma coisa, ganha 500 XP por enganar o guarda e outros 50 por examinar as "crates". Quando tiveres a sair o guarda vai dizer-te para perguntares a Metzger se consegue combater contra o gang do Tyler (um gang que se encontra na igreja), Metzger é o líder dos "Slavers´ Guild" (o gang que está na parte este da cidade e vestem armaduras de cabedal). Vai ter com Metzger e pergunta-lhe isso , ele vai dizer para encontrares um ponto fraco no gang do Tyler, agora vai falar com Tyler até ele falar-te que o gang dele vai todo a uma festa naquela noite. Se queres receber o teu dinheiro vai com Lara combater o gang do Tyler ela irá dizer-te que não precisa que combatas, apenas que vejas, mas não lhe ligues porque se o fizeres ela morre e não recebes dinheiro nenhum (lembra-te das balas, usa as JHP não as AP, e prepara-te para um longo combate). Devido a teres de combater, aconselho-te a salvares o Vic antes de ires falar com Lara e depois fá-lo ganhar alguma experiência (XP).

Na parte Ocidental há um "geezer" numa casa cheia de viciados, fala com ela mas não lhe digas nada do seu sotaque, fala com ele até descobrires que ele vende objectos e é ele que paga os miúdos para roubarem, comprando-lhe os objectos é a única maneira que tens de reaver os bens que te foram roubados.

Também nesse local há um "geezer" chamado Joey, fala com ele e ele indica-te algumas localidades no mapa. Joey vai tentar vender-te Jet nunca o compres, para além de ser viciado sem cura, ele vende a um preço 10 vezes superior à que o Jet vale na realidade (para curar o vício a Jet é preciso um antídoto, que só o consegues numa fase mais avançada do jogo).

Na parte ocidental também há um edifício da "Brotherhood of Steel", o guarda não te deixa entrar, mas também é um edifício vazio (o edifício BTW em NCR também está vazio).

A seguir à Brotherhood há uma casa assombrada, mas o fantasma só é visível à noite por volta da meia-noite. Fala com o fantasma. Fala com Mom que está no seu restaurante e pergunta-lhe acerca do "locket" (medalhão). Fala com Joey, podes comprar-lhe o medalhão (locket) ou dizes que o fantasma irá capturá-lo e ele dá-to, leva-o para o fantasma e ganha XP, apanha os ossos e a pá. Vai à procura da campa da Anna que está algures no cemitério, usa a pá na campa, usa os ossos no buraco , tapa o buraco com a pá e ganha mais XP.

A principal atracção na parte ocidental é a "Slavers´ Guild" aqui podes fazer algumas tontices, tipo juntares-te ao gang mas para isso terias que fazer uma tatuagem e o Sulik abandonar-te-ia, também podes vender Sulik como escravo (não faças nenhuma destas proezas, apenas as pus aqui para verem o que se pode fazer)

Vic é um prisioneiro, porque vendeu a Metzger, um rádio partido e agora tem de consertá-lo, mas ele não tem as partes do rádio para o fazer. Pede permissão para falar com Vic e dá-lhe o que apanhaste na casa dele e ele conserta o rádio. Mesmo assim Metzger não deixa Vic sair e pede-te dinheiro, se fores mulher dorme com ele e ele pede-te 500$, se fores homem terás de lhe dar 1000$.

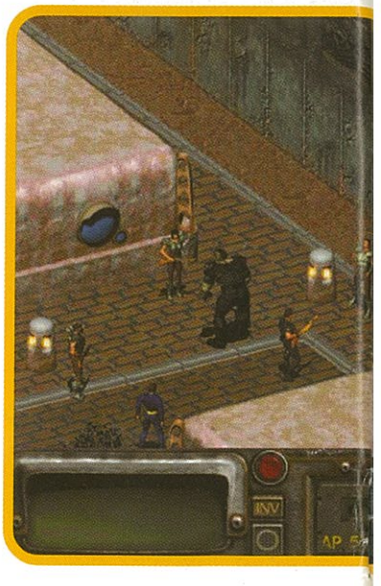
Podes ter o Vic se eliminares Metzger e o seu gang, (feito que pode ser considerado uma missão), mas tu e o Sulik não são suficientemente fortes para eliminá-los a todos. Após teres comprado a liberdade de Vic junta-o ao teu grupo. Vic é bom a reparar coisas por isso sempre que usares o repair ele fá-lo-á por ti. Dá a Vic inicialmente uma 10 mm mas ATENÇÃO não lhe dês uma com burst mode isto é se não quiseres morrer. Mais para o fim dá-lhe uma M72 Gauss Rifle que Sulik não quer, portanto acaba por revelar-se uma boa aquisição. Mantém Vic na linha de trás porque Vic é fraco e morre rápido, dá-lhe bastantes munições e dá-lhe uma armadura, que ele dá-lhe uso.

Depois de salvares Vic, usa o stealing em todos os membros do grupo e não te esqueças de salvar o jogo antes e depois do roubo, irá roubar montes de munições e uma caçadeira a Metzger com munições (se não tiveres um stealing razoável não vale a pena tentar eles apanhar-te-ão sempre que tentares roubar-lhes; lembra-te que se rouba sempre pelas costas não pela frente). Estas peripécias podem levar várias ordens, experimentem da maneira que acharem melhor.

A oeste dos slavers há um bar com 2 daqueles miúdos à porta de entrada, o dono do bar pede-te para descobrires onde é que a Becky compra whiskey, eu não gostei da cara dele e não o fiz agora o resto é convosco. Aqui podes deitar-te com uma prostituta, ou se fores mulher podes prostituir-te para ganhares dinheiro (se não arranjas dinheiro para salvar o Vic podes fazê-lo aqui).

A sul dos slavers está o sítio da Mom, ela pedir-te-á para levares comida ao Smitty que está no "junkyard". Fazendo isto ganhas pontos de XP e um stimpack, se fores falar com a Mom depois disto ela dá-te uma refeição grátis.

Na parte detrás há um bêbado chamado Karl que desapareceu de Modoc, fala com ele sobre o fantasma, pergunta-lhe pela sua história mas nunca lhe dês dinheiro.



Para ganhares mais pontos de XP fala com uma rapariga que está nesse sitio e fala com ela e por mais que aborrecida seja a conversa dela fá-la sempre falar mais, se correr bem ganhas 200 XP.

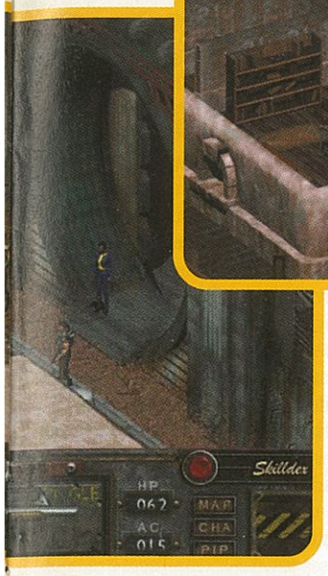
Quando acabares parte para Vault City

Modoc

Modoc é uma comunidade agrícola de pequena dimensão que fica entre O Den e a Vault City. Se já falaste com Karl do Den não podes concretizar todas as missões que estejam relacionadas com uma quinta assombrada. Só depois no caminho de regresso de Vault City para o den é que farás essa missão que irei explicar mais à frente na solução.

Se seduzires a filha ou o filho do "butcher" consegues casar-te, faz isto apenas para te rires um pedaço porque depois do casamento eles juntam-se ao teu grupo e são péssimos em tudo. Por isso salva o jogo antes de seduzires qualquer um deles e depois de teres visto o casamento volta ao jogo salvo anteriormente e prossegue a tua jornada).

Podes fazer uma missão que consiste em guardares alguns "brahmins" de uns cães. A recompensa é de 1000$ se não fizeres asneira. Atenção que apesar dos "brahmins"



parecerem muito robustos são facilmente mortos pelos cães. Usa a tecla A para entrares em modo de combate mais rápido, antecipa-te aos cães e mata-os, dirige-te para o lado direito e para norte da manada, aí mata os cães à distância com uma "hunter rifle" que podes obtê-la de alguns cadáveres de ladrões que encontras pelo caminho e que tentam saquear-te.
O "tanner" pede-te para lhe encontrares o filho, esta missão tem a ver com a quinta assombrada por isso passa à frente que mais logo voltas aqui.
Um vagabundo senil pede-te para encontrares o seu relógio. Fala com o seu amigo Farrel. Vai lá fora entra numa "outhouse" (alpendre) e vai para baixo do chão, irás encontrar a passagem bloqueada, usa os explosivos e sai daí o mais rápido possível subindo as escadas. Há uma explosão. Vai novamente para baixo do chão, luta e mata o "molerat" pega no relógio que se parece com uma caixa dá-lo a Farrel e ganha deste modo 1500 XP (não dês o relógio ao vagabundo).
Vai a casa de Farrel (fica perto da Rose´s a sudeste) e mata todos os ratos do quintal de Farrel (não uses armas, seria gastar munições sem necessidade).
Vamos agora para Vault City.

Vault City

Vais começar no "coutyard" (pátio). Aqui é onde os cidadãos temporários que estão só de passagem em Vault City fartam-se de trabalhar, ganham pouco e ainda são obrigados a pagar impostos para sustentarem os cidadão efectivos de Vault City (enfim não muito diferente do que se passa agora no nosso mundo).
Fala com uma mulher cujo marido foi levado para o "Servant Allocation Center", vai lá e salva-o.
Fala com um rapaz que está ao pé de uma porta, vai apanhar o seu boneco que está na parte detrás do bar e devolve-o ao dono.(o boneco está bem escondido porque está tapado pela parede por isso, chega-te o mais que puderes à parede para o encontrares). Depois ouve o rapaz e ganha 100 de XP.
Fala com o negociador de "brahmins" acerca da "canteen" que vendeu ao Vic e ele dar-te-á a localização de vários lugares.
Numa tenda encontras um desgraçado cheio de radiação, usa 2 "rad-away" e ganha alguma XP, para te dizer a verdade não acho que a XP que ganhas compensa o dinheiro que gastas em "rad-aways". Mas se o quiseres salvar, força.
Outro desgraçado vai pedir-te para lhe comprares um objecto, vai comprá-lo pois apesar de custar dinheiro ele irá dar-te uma "Desert Eagle" que vale mais dinheiro do que o objecto que ele te mandou comprar, para além disso ganhas mais um pouco de XP.
Na clinica consegues reparar o "auto-doc" por alguns pontos de XP, fá-lo mesmo, pois mais à frente quando quiseres fazer um implante de guerra tens de ter um doutor em quem confiar e aí está ele. SE não o consertares, morres.

Vai para norte, se chegares lá antes das 8 AM ou depois das 6 PM, podes entrar no "customs office" que está entre estas horas deserto, faz lockpick ao cacifo e apanha o "day pass" de graça. Agora vai para sul e espera até às 8 AM e volta lá, se chegares lá ainda de dia mente ao guarda (diz-lhe que tens assuntos urgentes a tratar com o First Citizen) e assim recebes outro passe também de graça.
Larga qualquer tipo de álcool ou drogas menos os "rad-away" e o "RadX", os guardas irão revistar-te e tu passarás sem problemas.
Vai ao "Maintenance Center". Fala com Val. Após uma longa conversa entre Vic e Val fala novamente com ela e ela vai pedir-te uma "wrench" e "pliers". A "wrench" conseguiste-a com a missão do boneco e do miúdo; os "pliers" apanhei-os na zona dos ratos em Klamath e num cacifo atrás do Smity no Den. Dá-lhe os objectos e fala outra vez com ela.
Vai ao "Servant Allocation Center", fala com o oficial Barkus. Se tiveres uma speech skill decente engana-o e diz-lhe que Joshua é uma doença. Ou (se tiveres mais dinheiro que miolos) oferece um donativo pela sua libertação.
Fala com o oficial no "Correction Center", ele irá dizer-te para ires explorar a Gecko Village.(não vás ainda).
Fala com um tipo do "Information Center". Ele diz-te que agora livros são convertidos para um formato electrónico, diz-lhe que preferes livros e ela irá buscar alguns livros grátis para ti.
Vai ao "Council". Fala com o "First Citizen Linette" e ela quererá que resolvas o problema da água estar a ser contaminada devido a uma Central Nuclear estragada em Gecko Village mas o seu verdadeiro objectivo é tentar fazer com que tu, ao cumprires a missão, mates toda a gente em Gecko Village, por isso se encontrares uma maneira de resolver o problema sem prejudicar os habitantes de Gecko Village não te dês ao trabalho de voltares a falar com ela.
Sai de Vault City e no caminho fala com Joshua (aquele que libertaste) Vai a Gecko (explora a zona como te foi pedido)

Gecko Village

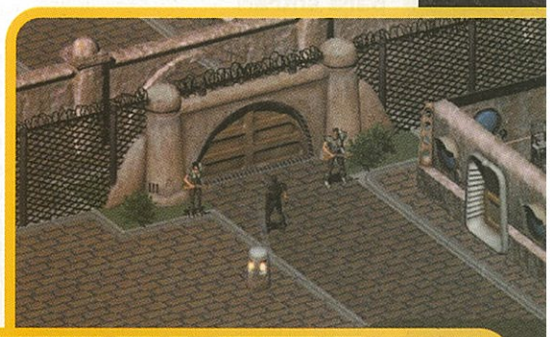
Vai falar com Harold que está no "manager´s office". Ele vai dizer-te que precisa de um "Hydroelectric Magnetosphere Regulator "(ou alguma coisa assim parecida), este aparelho serve para consertar a central nuclear (lá se vão os planos de Lynette).
Se quiseres podes recrutar um "ghoul" chamado Lenny que diz ser médico. Podes recrutá-lo mas os seus defeitos cobrem (e de que maneira) as suas virtudes, por isso Lenny não é uma boa aquisição.
Vai para norte. Um "ghoul" mercador dá-te a missão de encontrares Woody no Den. Outro "ghoul" modifica armas mas não o faças ainda. Ainda outro "ghoul" vai dizer-te que a ganância é coisa boa de se ter e dá-te um disco com uma proposta de negócio para levares para Vault City. Este "ghoul" está errado porque no filme final os "ghouls" são eliminados pelos habitantes de Vault City que queriam, o que os "ghouls" tinham a oferecer mas não estavam interessados em pagar-lhes por isso.
É tudo por agora. Volta a Vault City.

Vault City (2ª vez)

Vai ao portão às 8 AM e entra na cidade com o teu "Day Pass".
Vai falar com Val outra vez, e se lhe deste o que ela pediu da última vez que falaste com ela (a "wrench" e os "pliers") ela irá dar-te um super "Toolkit" que é o que o "ghoul" que modifica armas em Gecko precisa. Val também modifica armas mas não o faças agora.
Fala com oficial do "Correction Center", se exploraste Gecko recebe a tua recompensa e pede-lhe mais trabalho, ele quer agora que explores a rua que vai dar NCR mas isto só farás mais tarde. Fala-lhe agora sobre os Raiders.
Vai ao "Council", como já te disse não fales com a "First Citizen Lynette" ou ela atiçar-te-á os guardas porque não eliminaste os "ghouls" todos como ela pretendia. Fala com McClure um homem do concelho que está no quarto que se encontra mais à direita e diz-lhe como planeias consertar a Central em Gecko. Ela concorda contigo e dá-te permissão para ires buscar o aparelho necessário à "Amenities". Diz-lhe que tens medo que a Lynette se recuse a dar-te cidadania ele diz que ele próprio te dará cidadania. Dá-lhe o disco que o "ghoul" ganancioso te deu e ganha XP fazendo isto.
Vai a "Amenities" e pega no "Hy-Mag". Parte para Gecko.

Gecko Village (2ª vez)

Vai para norte e troca o "super tookit" por um "Fuel Cell Controller" (precisarás disto para o carro). Ele diz-te que quer outra coisa de um dos "ghouls" do reactor.
Vai ao edifício do reactor, terás de chegar perto de Festus (um "ghoul" que está num quarto para oeste). Terás que passar por uma porta que precisa de um cartão, rouba-o a um dos guardas e usa-o na porta (e já agora rouba algumas munições).
Se não conseguires roubá-lo porque a tua Stealing skill é uma miséria, não te resta outra solução senão procurar um cartão passe amarelo que deve estar dentro do edifício (eu encontrei-o num cacifo). Procura também por um cartão passe azul, irás precisar dele em Navarro.
Festus tem medo de consertar o reactor por isso se não tiveres uma boa speech skill terás de consertar o reactor sozinho, se tiveres Festus fará o trabalho por ti.
Para consertares o Reactor usa "RadX", diz a Vic e a Sulik para ficarem ali, corre através da sala do reactor vai à parede ocidental e numa coisa ao lado de uma válvula usa o repair skill.
Rouba o transformador que o "ghoul" do norte quer, rouba-o ao "ghoul" que se encontra no "Supply Cabinet".
Fala com Festus outra vez, ele dá-te um disco para utilizares no computador central de Vault City para optimizar o reactor. Abandona o edifício por agora.
Vai ao "ghoul" a norte e dá-lhe o transformador e ele oferece-se para modificar-te uma arma de graça (eu escolhi a visão nocturna porque além de ser útil, por vezes como o vou indicar numa parte do jogo é a modificação mais cara de se fazer por isso aproveita porque é de graça).



Continua na próxima edição

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

3ª PARTE

8 - SPIRIT TEMPLE

Localização: Localiza-se no Desert Colossus, na Haunted Wasteland

Itens necessários para entrar:

- Hover boots
- Lents of Truth

Modo de entrar:

1) Depois de salvares os carpinteiros na Gerudo Fortress e de receberes o gerudo's membership card fala com a guarda do portão da Gerudo's Fortress para ela to abrir. Entra no deserto.
2) Calça as hover boots para atravessares o mar de areia.
3) Segue as bandeiras até chegares a uma gruta de pedra.
4) Utiliza o olho da verdade para veres um poe que te guiará até perto do templo.
5) Entra nele.

Itens necessários para o passar:

- Kokiri's sword
- Master sword
- Deku shield
- Hylian shield
- Ocarina of Time
- Boomerang
- Din's fire
- Ocarina of time
- Dcku sticks
- Longshot
- Lents of Truth
- Megaton hammer
- Bombs
- Bombchus, que se apanham no próprio templo
- Silver Gauntlets, que se apanham no próprio templo
- Mirror shield, que se apanha no próprio templo

Modo de passar o templo:

1) Entra no templo e volta a sair. O Seik vai aparecer fora do templo e vai ensinar-te a Requiem of Spirit. Agora vai ao Templo do Tempo e recua no tempo para voltares a ser criança.
2) Toca a Requiem of Spirit e teleporta-te para o deserto. Entra então no templo para passares a 1ª parte.
3) Fala com a Nabooru e nas duas perguntas que ela te faz responde 1: Nothing really; 2: I hate Gannondorf. Ela vai perguntar-te se vais buscar as Silver Gauntlets, diz-lhe que sim e entra no buraco do qual ela se desviou.
4) Mata todos os inimigos e entra na porta da esquerda.
5) Mata os 2 inimigos e acerta com o boomerang no botão da plataforma ao lado. Passa pela ponte que caiu e entra na porta seguinte.
6) Daí passa a sala seguinte.
7) Reúne todos os cristais prateados e passa pela ponte para o outro lado. Depois acende as tochas com o Din's fire e apanha a chave que está no baú que apareceu. Avança.
8) Entra no buraco da parede e passa à sala seguinte utilizando a chave.
9) Sobe a parede até ao cimo, depois mata todos os teus inimigos e activa o botão. Abre os baús que apareceram. Com os bombchus rebenta uma pedra na parede ao lado para que a luz incida no sol que está no chão e possas passar à sala seguinte.
10) Empurra a estátua até ela cair, desce e acende as tochas apagadas para apanhares o mapa. Entra na porta que abriste com a estátua, atravessa o corredor e passa a sala seguinte.
11) Nela apanha todos os cristais prateados, depois acende todas as tochas apagadas e apanha outra chave. Por fim coloca o bloco com o sol na luz e entra na porta que abriste, segue o corredor e entra na sala seguinte onde tens de derrotar um inimigo para seguir em frente.
12) Atravessa esse corredor e apanha as Silver Gauntlets.
13) Avança 7 anos e volta ao Spirit Temple.
14) Empurra o grande bloco do lado esquerdo até ele cair. Sobe as escadas, acciona o botão que está no tecto e entra na porta esquerda.
15) Mata o teu inimigo e toca a Zelda's lullaby em cima do triforce, depois utiliza o longshot e aproxima-te do baú que apareceu. Apanha a bússola e sai desse local, entra agora na outra porta.
16) Reúne todos os cristais prateados, entra na porta que se abriu e apanha a chave. Volta atrás e entra na porta trancada.
17) Mata o teu inimigo e sobe a parede até ao cimo. Ai utiliza o olho da verdade para matares o inimigo, depois faz incidir a luz que o espelho reflecte no 3º sol e entra na porta que abriste.
18) Sobe as escadas, coloca-te ao pé de uma tocha e olha para a mão da estátua com o triforce, salta para ela e toca a Zelda's lullaby. Com o longshot dirige-te ao baú da outra mão e apanha a chave. Volta para perto da tocha e utiliza o baú da plataforma em frente para a poderes alcançar. Acerta com o martelo no botão dessa plataforma e entra na porta que se abriu.
19) Empurra os blocos até caírem e activa o botão com o martelo. Deste modo vais activar um elevador que faz a ligação entre a entrada do templo e esse local. Volta a sala anterior e dirige-te novamente para perto da tocha.
20) Entra na porta trancada.
21) Atravessa o corredor e entra na sala seguinte onde tens de matar os inimigos para abrir uma porta. Entra nela.
22) Nessa sala tens de fazer com que uma das estátuas fique em cima do botão para poderes entrar na porta que se vai abrir. Entra nela, atravessa o corredor e entra na sala seguinte.
23) Mata o teu inimigo e segue em frente. Apanha o Mirror shield e volta à sala onde utilizaste as estátuas para te abrirem a porta, ai coloca-te na luz e com o Mirror shield reflecte-a no sol da parede, entra na porta que abriste. Ai apanha uma chave. Volta a sala do passo 22 e entra na porta trancada.
24) Nessa sala mata os 2 Beamos, sobe a parede e entra na porta.
25) Sobe as escadas, toca a Zelda's lullaby em cima do triforce e entra na porta que se abriu.
26) Mata todos os teus inimigos e rebenta a 3ª porta a contar pela esquerda. Depois acerta com as setas no olho que estava atrás dela. Com o longshot sobe até uma das plataformas do tecto e acciona o botão na outra. Desce e abre o baú para apanhares a boss key. Sai da sala.
27) Sobe as escadas e entra na sala seguinte.
28) Nessa sala acerta com a espada num botão atrás de umas grades e entra na porta que abriste. Na 1ª zona desse local mata o teu inimigo e reflecte a luz para um olho na parede, avança para a zona seguinte e coloca uma bomba na parede mais saliente, empurra o espelho até ele reflectir a luz pela passagem que abriste. Passa à zona seguinte, empurra o outro espelho até refletir a luz pelas grades. Sai dessas zonas. Agora coloca-te numa plataforma onde está a ser reflectida a luz do último espelho e reflecte-a no sol da parede esquerda, deste modo a plataforma vai descer levando-te com ela. Agora estás em frente da grande estátua desse templo. Com o Mirror shield reflecte a luz (a que está a incidir na plataforma) no nariz da estátua durante alguns segundos, ela vai ficar destruída. Com o longshot entra na passagem que se abriu.
29) Utiliza a boss key e entra no boss.

Itens necessários para matar o boss:

- Master sword
- Mirror shield

Modo de matar as Twinrova:

Para poderes combater com as Twinrova vais ter de vencer primeiro um inimigo. Quando o venceres vais ver que o teu opositor afinal era uma opositora e tua conhecida, era a Nabooru que foi sujeita a uma lavagem cerebral pelas duas bruxas: Koume (a do fogo) e Kotake (a do gelo). Para salvares a Nabooru vais ter de vencer as bruxas. Entra na sala para onde elas foram.
1) Coloca-te num local onde vejas as duas irmãs.
2) Com o teu escudo reflecte a magia de uma das irmãs na outra já que uma é de fogo e outra é de gelo.
3) Repete tudo até que as irmãs se fundam.
4) Agora o teu escudo não consegue refletir a magia a primeira, para o teu escudo refletir uma magia tem de ter sido incidido por essa magia 3 vezes. Com o teu escudo protege-te de uma magia que elas te lançam 3 vezes fugindo da outra (por ex. decides proteger-te do fogo, então vais ter de proteger dele 3 vezes e não vais poder tocar com o escudo no gelo, se por acaso o gelo tocar no teu escudo volta tudo ao ponto de partida já que uma magia anula a outra). Agora o teu escudo já pode reflectir a magia. Acerta na tua inimiga com essa magia.
5) Ela vai cair, aproveita para lhe dares uns golpes com a tua espada.
6) Repete os passos 4 e 5 até a matares.

9 - Ganon's Castle:

Localização: O Ganon's Castle situa-se na Hyrule's Castle Town, onde era o castelo da família real.

Itens necessários para entrar:

- Light medalion
- Forest medalion
- Fire medalion
- Water medalion
- Spirit medalion
- Shadow medalion

Modo de entrar:

1) Para entrar aproxima-te do grande buraco que te separa do castelo subindo umas escadas quase enterradas. Deste modo vais ficar em frente à porta do castelo, e Rayru vai, junto com os outros sages, construir uma ponte para poderes alcançar o castelo. Atravessa-a.
2) Entra no castelo.

Itens necessários para o passar:

- Master sword
- Hylian shield
- Mirror shield
- Hover boots
- Goron tunic
- Longshot
- Botles
- Megaton hammer
- Lents of Truth
- Bombchus
- Ocarina of time
- Din's fire
- Fairybow
- Fire arrow, que se apanha no Lake Hylia, ver SJ. n0 21
- Light arrow, é a Zelda que te oferece quando vais ter com ela ao templo do tempo depois de teres acordado todos os sages.
- Gold gaunlets, apanhas dentro da Shadow zone no Ganon's Castle

Modo de passar o Ganon's Castle:

1) Atravessa essa sala e entra na seguinte. Ai está uma ponte protegida por seis barreiras, a da luz, a da floresta, a do fogo, a da água, a dos espíritos e a da sombra. Para atravessares a ponte vais ter de quebrar todas as barreiras, para isso vais ter de passar cada uma das 6 zonas e no fim destruir a barreira.
2) Entra na zona da floresta (é a porta que tem o símbolo da floresta por cima)

Forest Zone:

Nessa sala acende as tochas (4 no chão e uma por cima da porta) e passa à sala seguinte. Calça as hover boots e com elas acciona um botão no canto esquerdo da sala, vai aparecer um alvo, agora reúne todos os cristais com a ajuda das hover boots, do longshot e das ventoinhas. Na sala seguinte utiliza a light arrow para destruíres a barreira da floresta.

3) Avança para a zona da água

Water Zone:

Nessa sala destroi todos os inimigos para abrires a porta e com o blue fire derrete o gelo que te impede de a alcançares. Volta a encher o frasco com blue fire e avança para a sala seguinte. Empurra o 2º cubo até um bocado de gelo e daí para o buraco que se encontra atrás do 1º cubo. Empurra o 2º cubo para trás (de forma a passar por cima do outro e parar em cima do outro), empurra-o para a esquerda e depois para a frente (de forma a ficar por baixo de uma parede com gelo no topo), sobe até perto desse gelo através do cubo. Derrete o gelo com o blue fire e acciona o botão com o Megaton hammer, entra na sala seguinte. Ai destroi a barreira da água.

4) Avança para a zona da sombra

Shadow Zone:

Com a fire arrow acende a tocha do lado direito e atravessa as plataformas até à plataforma onde está um Like Like (inimigo), mata-o. Da plataforma onde estás volta a acender a tocha e vão aparecer outras plataformas que te levam a um botão, acciona-o e com o longshot impulsiona-te para o baú e apanha as Golden gaunflets que te serão muito úteis mais à frente. Nessa plataforma utiliza o olho da verdade para veres um caminho que te vai levar a outro botão, acciona-o com o martelo, volta à plataforma anterior e com o olho da verdade passa à sala seguinte. Rebenta a barreira da sombra.

5) Sai do castelo e vira à esquerda, no fundo desse caminho está um grande bloco. Pega nele e tira-o dai, entra na Great Fairy Fountain e recebe um poder que te diminuirá os danos físicos. Volta ao castelo e entra na zona do fogo.

Fire Zone:

Nessa sala calça as hoover boots para as plataformas não afundarem e veste a goron tunic para te protegeres do calor. Depois dirige-te ao grande bloco do lado esquerdo e tira-o dai, apanha todos os cristais e avança. Ai destroi a barreira de fogo.

6) Desce as escadas do lado direito e tira o bloco desse local. Entra na zona da luz.

Light Zone:

Nessa sala utiliza o olho da verdade para veres os teus 4 inimigos, mata-os, apanha a chave e segue para a sala seguinte. Ai toca a Zelda's lullaby em cima do triforce, apanha a chave no baú que apareceu e segue para a sala seguinte. Ai reúne todos os cristais prateados e avança. Nessa sala utiliza o olho da verdade para veres uma passagem, entra nela, ai destroi a barreira da luz.

7) Avança para zona dos espíritos.

Spirit Zone:

Nessa sala reúne todos os cristais prateados e avança. Aí olha para as grades e repara que têm um buraco no topo, faz com que um bombchu passa por esse buraco e accione o botão que abre a porta. Entra nela. Ai dirige-te a uma zona com muitos sóis na parede, utiliza a fire arrow e destrói uma teia de aranha nesse local, com o mirror shield reflecte a luz para o 1º sol do lado esquerdo da entrada por onde vieste, entra na porta que se abriu e destroi a barreira dos espíritos.

8) Atravessa a ponte dessa sala e entra na seguinte.
9) Sobe a escadaria e entra na porta seguinte.
10) Mata os inimigos e avança.
11) Passa o corredor e avança.
12) Mata os inimigos apanha a boss key e avança.
13) Sobe a escadaria e entra na sala seguinte.
14) Mata os inimigos e avança.
15) Atravessa o corredor e entra no boss.

Itens necessários para matar o boss:

Ganondorf
- Master sword
- Fairy bow
- Light arrow

Ganon:
- Master sword
- Hylian shield
- Biggoron's sword

Modo de matar o boss:

Entra na porta dessa sala, depois sobe a escadaria e entra no boss.

Ganondorf
1) Para o venceres tens de defender o seu ataque com o teu próprio ataque (como fizeste para matar o boss da Forest Temple).
2) Quando o atingires acerta-lhe com a light arrow para ele cair.
3) Aproxima-te dele e golpeia-o com a tua espada.
4) Repete tudo até o venceres.

Ganondorf: quando o vencemos consegue soltar uma imensa energia que vai fazer com que a torre onde estamos desmorone. Segue a princesa até escapares ao perigo, depois quando ouvires um barulho vai ver o que é, e aparecerá então o último boss.
Antes do combate começar vais ficar sem a master sword, equipa-te com a biggoron's sword.

Ganon:
1) Acerta-lhe com a biggoron's sword no "traseiro" até ele cair e o fogo desaparecer.
2) Agora vai buscar a Master sword.
3) Repete o passo 1 mas desta vez com a master sword para te poderes proteger mais facilmente.
4) Repete o passo 3 até ele cair, ai a Zelda vai acertar-lhe com a sua magia e vai atordoá-lo.
5) Dá-lhe o golpe final e a tua parte acabou, agora o resto é com os Sages.

PASSATEMPO HIDDEN & DANGEROUS SUPER JOGOS

Nome _____ Idade ____
Morada _____
C.Postal _____ Tel. _____
Frase _____

PASSATEMPO HIDDEN & DANGEROUS

Escreve uma frase sobre o jogo "Hidden & Dangerous" e habilita-te a ganhar um dos 10 jogos que temos para oferecer. Recorta este cupão e envia-o até 30 de Agosto para:

Revista Super Jogos
Av. Da República, 83 - 5º - 1050 LISBOA

Da leitora Ana Lia Mano - Lavradio

"Olá, Super Jogos! É a primeira vez (e espero que não seja a última) que venho participar na vossa revista com truques para alguns jogos para a Saturn e para a PlayStation. Pelo menos nas Super Jogos que tenho adquirido ainda não vi estes truques publicados. São poucos, mas espero que sejam úteis aos leitores que possuem estes jogos."
Ana Lia

SAT Bug!

Continues Extras
Primeiro completa o Insectia para obteres três continues. Quando esgotares todos os continues e regressares ao ecrã "Press Start", pressiona Direita + Start. Depois pressiona Direita + Start no menu principal.

Jogar níveis anteriores
Para recomeçares a jogar a partir de um nível onde já estiveste, prime e mantém Cima + Start. Aparecerá uma lista de todos os níveis que já jogaste e poderás começar a jogar a partir de qualquer um deles.

SAT Rayman

Vidas Extras
Para obteres 20 vidas, faz pausa e pressiona A. Liberta o botão e pressiona Direita + B. Liberta e pressiona Baixo - Esquerda + R. Finalmente, liberta e pressiona Y + C + Z.

Continues Extra
Se o teu último continue estiver a acabar, pressiona Cirna, Baixo, Direita, Esquerda no ecrã Continue.

PSX Air Combat

999.999.900 Créditos
No menu de carregamento do CD, pressiona rapidamente Baixo, Bola, 3x Triângulo, Bola, Triângulo, Bola, Triângulo. Depois pressiona duas vezes Bola + Triângulo simultaneamente e segura ambos os botões: Aparecerá um caracter no canto do ecrã.
Começa o jogo e vai até ao ecrã de escolha dos lutadores. Vais ver que já tens os 999.999.000 créditos, que te darão de certeza imenso jeito!

Dos leitores CYBERFLYERS - Algueirão, Mem-Martins

PC Croc

Selecção de nível - ARGOSKIP
Vidas infinitas - ARGOLIFE

N64 F1 Pole Position 64

Carro secreto - Primeiro, tens de vencer o Campeonato do Mundo.
Salva o jogo e quando recomeçar, pressiona A no ecrã de título.
Espera até ao ecrã Game mode Select aparecer.
Dica - No modo Grand Prix, coloca 10% de gasolina. Isto vai te permitir uma aceleração mais rápida.

PSX Disprutor

Saúde e armas no máximo - Durante o jogo, pressiona pausa e segura em: L1,L2,R1,R2.

PSX Fighting Force

Invencibilidade e níveis - No ecrã principal prime Esquerda, Quadrado, L1e R2 até aparecer o modo Cheat no ecrã.

PSX Frogger

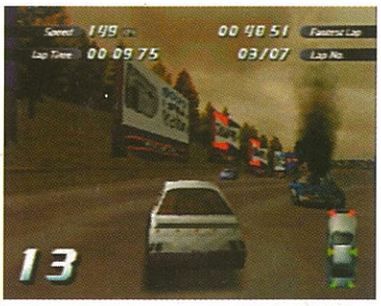
Vidas infinitas - Faz pausa e pressiona Direita, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, X.

Qualquer nível - Pausa o jogo e pressiona Direita, Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, R1, L1, R1, L1, C

Do leitor Marco António Caçador

PC Destruction Derby

Introduza o nome como:
!DAMAGE! - Não sofre pancadas dos outros carros.
REFLECT! - Ruined monestry track.
NPLAYERS - Escolher o número de carros.
SPEEDY! - O carro anda mais depressa.
!DAMAGE! BUSTED REFLECT! - Desconhecido. (esta combinação pode fazer algo especial).

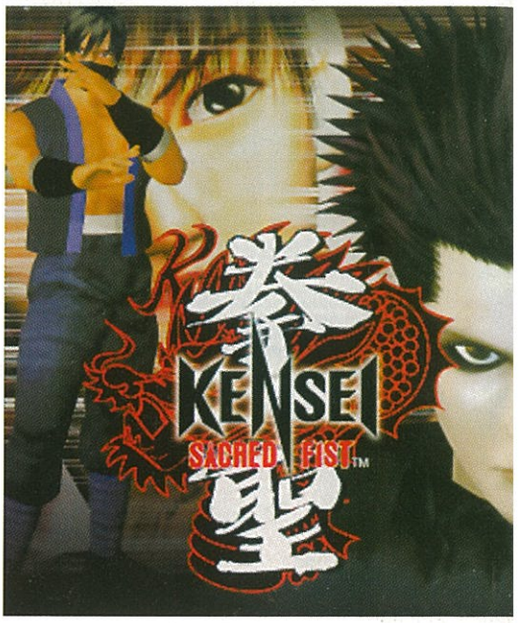


PC Heroes 3

Durante o jogo prima a tecla tab e depois digite os seguintes códigos:
nwconlyamodel - Construir todos os edifícios no seu castelo.
nwcsirrobin - fracasso imediato.
nwcigotbetter - o herói ganha mais um nível.
nwcalreadygotone - ver o mapa de objectos secretos completo.
nwcshrubbery - todas as fontes aumentadas.
nwctim - o herói ganha toda a magia e 999 spell points.
nwcantioch - o herói ganha tenda e ballista e munições.

PSX Bust-a-move

Outro Mundo:
Para ser levado para outro mundo prima triângulo, direita, esquerda, triângulo no ecrã de título.



PSX Kensei: Sacred Fist

Modo extra - Para aceder a um modo extra liberte as 22 personagens.

N64 Pool Shark

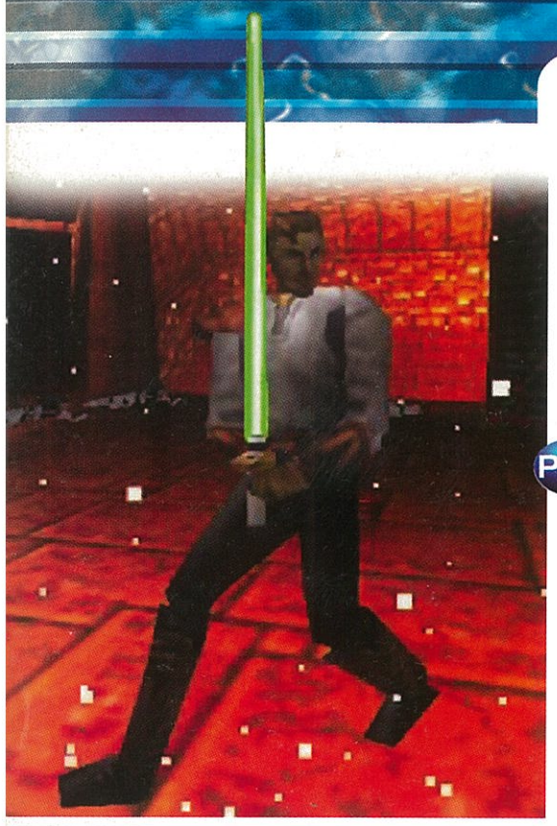
Todas as mesas - Introduza "cw12_4ap" como nome

PSX Gran Turismo

Percursos Extra - ganha todas as corridas de categorias no modo arcade e terás acesso a mais 4 percursos para juntar aos que já são jogáveis no modo 2 jogadores.
Modo Hi-Fi - se ganhares todas as corrias no modo "Hard", és recompensado por um modo "Hi-Fi" onde os carros correm terrivelmente depressa.

PC MK4

bola de fogo - B-F-LP
bola de fogo no ar - B-F-LP
teleporte - D-U (+bloco para derrubar o adversário)
arma - F-F-HK
LEGENDA:
B - trás
F - frente
D - baixo
U - saltar
LP - murro baixo
HK- pontapé alto



PC Jedi Knight 2

Do leitor Carlos Santos - Bragança

Em Jedi Knight 2 no terceiro nível logo ao princípio antes de entrares para a mansão afasta-te dela e os segredos visivelmente se vêm nos muros castanhos porque têm mais resolução de longe!!!!

PC Mortal Kombat Trilogy

Do leitor Carlos Santos - Bragança

Por acaso outro dia ao começar um round, quando aparece o VERSUS, com o Rain, o meu primo andava a mexericar e carregou em HP+LP+HK+LK simultâneos, quando o combate começou, numa explosão apareceu o personagem secreta "Chameleon" e pode jogar com ele. Conclusão o Rain desapareceu e apareceu Chameleon. Mas descobri que o truque era só HP+LP simultâneos, e resulta com todos os ninjas masculinos.
Chameleon é um personagem que muda de ninja de tempo a tempo.

Legenda:
HP = Super murro
LP = Murro
HK = Super pontapé
LK = Pontapé

Do leitor Miguel Jorge - Leiria

PSX Resident Evil II

Lançador de foguetes - conclui o primeiro cenário de qualquer uma das personagens em menos de 150 minutos com uma classificação A ou B.
Espingarda gattling - termina o segundo jogo com o mesmo êxito.
Metralhadora - completa o segundo cenário em menos de três horas e salva-o menos de 12 vezes.
Jogar com Tofu - termina o jogo 3 vezes obtendo uma nota A ou B de cada vez demorando menos de 3 horas em cada jogo.
Jogar com Hunk - termina qualquer um dos segundos cenários em menos de 3 horas com uma classificação A. Depois cria um jogo gravado para o Hunk e quando voltares a jogar, esta personagem estará acessível.

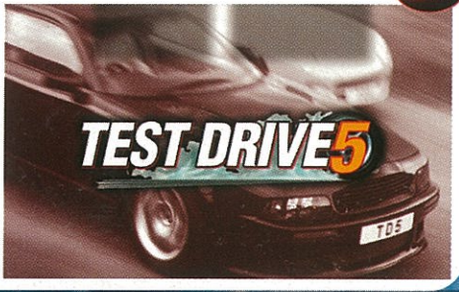
Do leitor Nuno Figueiredo - Cacém

PC Test Drive 5

Para poderem ser realizados estes códigos tem de se ser rápido e ter a opção Checkpoints activada no menu de opções.

Knackked - Pistas espalhadas

Whoooosh - Nitros (pressionar a buzina para os poder usar)
MJCIM.RS - Carros Miniatura



SAUSAGE - Carros Bónus
(Aconselho a gravar o jogo cada vez que utilizar os códigos senão vai ter que pôr os códigos quando voltar a jogar.)

PC Settlers 3

Construção rápida
Pressionar F12 para fazer pausa e depois rapidamente voltar a pressionar F12.

PC Grand Theft Auto

Todos os níveis
Introduzir como seu nome itsgallus

PC Starcraft

power overwhelming - Modo god
operation cwal - Aumenta a velocidade de construção e a do jogo
the gathering - Energia infinita
modify the phase variance - Construir tudo

PC The X Files

SHILOH - Wllmore's worksation
(depois de inserir a password pressionar ENTER ou clicar em CONNECT)

Romulo Santos
[romulosantos16@yahoo.com]

PC Fifa 99

digitem "win" enquanto o jogo é carregado!

PC CM3

para treinarem uma selecção, no menu de escolher equipas, cliquem no país da equipa, a seguir ao nome da mesma. Depois é só escolher a opção "Take Control".

PC Ants!

Códigos:
(pressionar durante o jogo)
CTRL + L - Ver os pontos de vida da formiga
CTRL + A - Seleccionar todas as formigas
CTRL + N - Escolher uma única formiga

PSX Croc

RDLURRURLRURLUD - Ice Island
LURURDDUDUULULD - Desert Island
RDDURLURDUURLUD - Castle Island

PSX Ridge Racer Type 4

Para por o carro a andar em super turbo pressione R2+L2

Do leitor José Vilela - Praia de Mira

PC

Mortal Kombat 3

Utiliza estes golpes para conseguir fatalities e muito mais: (Para ser mais fácil de compreender e escrever usei estas designações)

PF - Para Frente
SB - Soco baixo
PT - Para trás
SA - Soco alto
PB - Para baixo
BQ - Bloqueio
PC - Para cima
CA - Chuto Alto
CR - Correr
CB - Chuto baixo

- JAX
Fatality - PB, PF, PB, SB
Animality - mantenha pressionada SB, PF, PF, PB, PF, solte SB
Babality - PB, PB, PB, CB
Friendship - CB, CR, CR, CB

-KABAL
Fatality - BQ, BQ, BQ, CA
Animality - mantenha pressionada SA, PF, PF, PB, PF, solte SA
Babality - CR, CR, CB
Friendship - CR, CB, CR, CR, PC

-KANO
Fatality - mantenha pressionada BQ, PC, PC, PT, CB
Animality - mantenha pressionada SA, BQ,BQ, BQ, solte SA (perto do oponente)
Babality - PF, PF, PB, PB, CB
Friendship - CB, CR, CR, CA

-KUNG LAO
Fatality - PB, PB, PF, PF, CB
Animality - CR, CR, CR, CR, BQ
Babality - PB, PF, PF, SA
Friendship - CR, SB, CR, CB

-LUI KANG
Fatality - CR, BQ, BQ, CB
Animality - PB, PB, PB, PC
Babality - PB, PB, PB, CA
Friendship - PB+CR, PB+CR, PB+CR

-NIGHTWOLF
Fatality - CR, CR, CR, BQ
Animality - PF, PF, PB, PB
Babality - PF, PT, PF, PT, SB
Friendship - PB+CR, PB+CR, PB+CR

-SEKTOR
Fatality - PB+CR, PB+CR, PB+CR (perto do oponente)
Animality - PF, PF, PB, PC
Babality - PT, PB, PB, PB, CA
Friendship - PB+CR, PB+CR, PB+CR

-SHANG TSUNG
Fatality - mantenha pressionada SB, PB, PF, PF, PB, solte SB, mantenha pressionada SB, PB, PF, PB, PF, solte SB
Animality - mantenha pressionada SA, CR, CR, CR, solte SA
Babality - CR, CR, CR, CB
Friendship - CB, CB, CR, CR

-SHEEVA
Fatality - PF, PF, PB, PB, PF, SB
Animality - CR, BQ, BQ, BQ, BQ, SA
Babality - PB, PB, PB, PT, CA
Friendship - PF, PF, PB, PF, CA

-SINDEL
Fatality - CR, BQ, BQ, CR+BQ
Animality - PF, PF, PC, SA, PF, PF, SA
Babality - CR, CR, CR, PC
Friendship - CR, CR, CR, CR, CR, PC

-SONYA
Fatality - PT, PF, PB, PB, CR, PB, PB, PB, PF, CB
Animality - mantenha pressionada SB, PT, PF, PB, PF, solte SB
Babality - PB, PB, PF, CB
Friendship - PT, PF, PT, PB, CR

Sabia que...
Pode poupar até 1.460$00 !!!

Basta fazer AGORA a sua ASSINATURA!

Ofertas Adicionais:
Para além do desconto efectivo no preço de capa desta revista, ao efectuar a sua assinatura oferecemos-lhe ainda:

- 1 Cartão de membro do Clube de Informáticos
- 1 Página Presença na Internet

Boletim de Assinaturas

Assinatura Anual (24 edições)	5.500$00
Assinatura Semestral (12 edições)	2.880$00

Nome: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Morada: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Código Postal: ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Envio ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Valid. ☐☐ ☐☐

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

Complete a sua Colecção

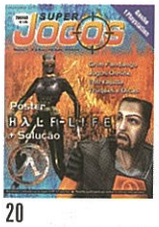
Cada revista: 320$00

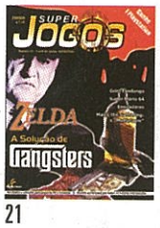
Pacote 6 revistas: **1560$00**

Pacote 12 revistas: **2880$00**

Pacote 18 revistas: **3960$00**

19


20


21

22

23

24

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

_____

_____

Nome: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Morada: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Código Postal: ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐

Envio ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito
nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Valid. ☐☐ ☐☐

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX

-STRYKER
Fatality - PB, PF, PB, PF, BQ, PB, PF, PB, PF, BQ
Animality - CR, CR, CR, BQ, mergulho, CR, CR, CR, BQ, mergulho
Babality - PB, PF, PF, PT, SA
Friendship - SB, CR, CR, SB

-SUB-ZERO
Fatality - PT, PT, PB, PT, CR, PB, PF, PT, CA
Animality - PF, PC, PC, PC, PC, PC
Babality - PB, PT, PT, CA
Friendship - CB, CB, CR, CR

-CYRAX
Fatality - CR, BQ, CR
Animality - mantenha pressionada BQ, PC, PC, PB, PB
Babality - PF, PF, PT, SA
Friendship - CR, CR, CR, PC

-SMOKE
Fatality - PC, PC, PF, PB
Animality - PC, PF, PF, BQ
Babality - PB, PB, PT, PT, CA
Friendship - CR, CR, CR, CA

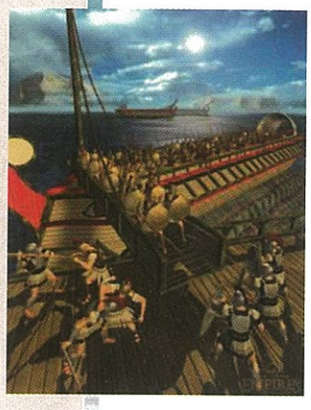
Códigos interessantes para o MK3:
- Para jogar com o Smoke carregue o jogo assim : MK3 666
Outros códigos muito interessantes em DOS:
MK3 54321 - Lutadores pequenos
MK3 8888 - Lutadores grandes
MK3 1995 - Invisibilidade
MK3 1000000 - Habilita os chefes (só para 2 jogadores)
MK3 9966 - Lutar de Costas
MK3 12345 - Jogadores

PC Dyna Blaster

Códigos dos níveis:
1.2 UBFLIQVV
1.3 UBFLOJVG
1.4 MXKWOLYK
1.5 MKZLOGAK
1.6 MXFWOGYK
1.7 UOFLHMEU
1.8 UXYWHNVH
2.1 MOZLEETN
2.2 UKRLWGVK
2.3 MCYLBBTP
2.4 MXVEEOYH
2.5 MXVEEIAH
2.6 UAGKVEEN
2.7 MXCEEOEK
2.8 UUNKWWEP
3.1 MUVEOSTP
3.2 UAGKOPEN
3.3 MXCEOEEK
3.4 UOCZHBEN
3.5 UCZZOORU
3.6 UWVKOOSK
3.7 MKNAOIEK
3.8 MKHAOSYL
4.1 UBCZVQLG
4.2 UAGKVJZE
4.3 UBHZVQUT
ou MUCEENKC
4.4 UWNKVSLV
4.5 MXEEELNY
4.6 MCOAGPET
4.7 UAEKVGTA
4.8 UXYVNOHH
5.1 MKZNTNLH
5.2 MCONSQEP
5.3 MUCCTNYN
5.4 MKHNTGVH
ou MUVCTGEP
5.5 MBANSPCY
5.6 UUVVMPTA
5.7 UXKVMEAL
5.8 MUECMEYC
6.2 UCHHVTTN
6.3 UCHHVMTU
6.4 UCLHVLGN
6.5 MBLNGHNA
6.6 UKHHWQUV
6.7 MUBCPOKC
6.8 MWECGBPU
7.1 MBANWTNA
7.2 UUVKMIKN
7.3 UWVKITNG
7.4 UOZZMQKN
7.5 UCZZILKU
7.6 UBHZILNK
7.7 UUGKMJKA
7.8 UUKKMSKZ
8.1 UCZOQBHA
ou MAOEIIVC
8.2 UWVFQBPV
8.3 UXOFNLGP
8.4 UBBOQIGS
8.5 UWYFQSGP
8.6 MBEAQEKE
8.7 UOAONMLH
8.8 UXYFNNGU
ou UUYFNNUG
ou UKBONNGU
ou MCCAQINK

Do leitor Vitor Marques

PC Ages of Empires:Rise of Rome



Durante o jogo carregas no Enter e escreves :
hoyohoyo - super padre.
big bertha - super catapulta.
home run - ganhar o jogo.
diediedie - destruir todos o teus inimigos.
killx - destruir o player onde x é igual ao numero dele.
pepperoni pizza - 1000 unidades de comida
coinage - 1000 unidaddes de ouro
woodstock - 1000 unidades de madeira
quarry - 1000 unidades de pedra
steroids - a tuas construções são feitas num apíce
bigddady - carro com bazoca
photon man - homen do espaço

PC Tomb Raider III

Para passar de nivel:
sacar as pistolas primárias , baixar e levantar, depois de a Lara estar levantada dá três volta e pula para a frente, para ter todas as armas faz o mesmo mas pula para trás.

PC Rebel assault 2

Beginner	Novice	Standard
2.jabba	2.ewoks	2.bantha
3.endor	3.chewie	3.katana
4.lachton	4.dankin	4.dengar
5.borsk	5.noghri	5.pellaeon
6.kroyies	6.chamma	6.ithull
7.auril	7.bogga	7.steness
8.kampl	8.incom	8.myrkr
9.ferrier	9.kothlis	9.churba
10.galia	10.krath	10.artoo
11.denarii	11.siosk	11.satal
12.shadow	12.adegan	12.lobue
13.onderon	13.amanoa	13.deneba
14.aleema	14.ambria	14.sturm
15.cathar	15.sylvar	15.crado
final:dominis	final:miraluka	final:carrack

PC Midtown Madness

Do leitor Diogo- djb@netc.pt.
Começar um jogo comum dos seguintes parametros:
todas as pistas - -all race
todos os carros - -allcars

MAGIC THE GATHERING

Lápide
SAGA DE URZA

Dos leitores CYBERFLYERS
- Algueirão, Mem-Martins

"Olá. Bem, já devem conhecer a nossa existência, os Cyberflyers. Somos uma associação de dois leitores que em breve irá ter um site na net e um e-mail para duvidas: **cyberflyers @lusoweb.pt** . Aliás esse e-mail está disponível a todas as pessoas dos 0 aos 1000 anos (embora não seja possível). Enfim, novidades que os CYBERFLYERS irão comunicar. Então vamos ao que interessa, ou seja, Magic!"

Recentemente ou seja à poucas semanas antes da SJ n.º 24 sair, recebemos um baralho pré-construído da Saga de Urza intitulado "Lápide". Tal como o nome indica este baralho é para ter o máximo proveito do nosso cemitério com as novas opções de Revezar e Reanimar que explicaremos mais à frente. Para já deixamos o check list das listas do baralho básico:

Lista do Baralho básico

Terrenos (27)

2 Planície flutuante
9 Ilhas
3 Planícies
2 Lamaçal Poluído
9 Pântanos

Criaturas (12)

1 Tritões da Restinga
1 Inspector Carrancudo
1 Mago Mentor
3 Dragonete de Pendrel
3 Serpente da Restinga
1 Sonóforo (R)
1 Carniçal Phyrexiano
1 Horror Abissal (R)

Outras (21)

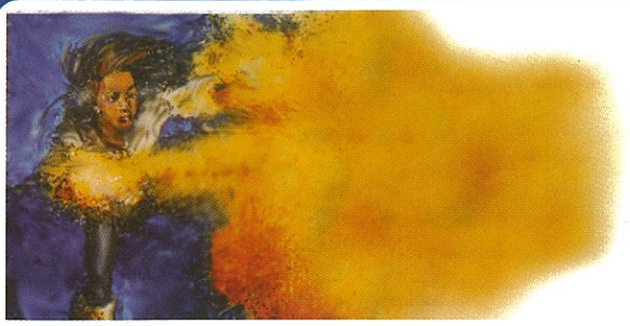
3 Desencantar
2 Modéstia
2 Sorvedouro de Mana
2 Catalogar
1 Rescindir
1 Reviravolta
1 Confiscar
1 Adoecer
1 Desalento
1 Exumar
2 Vitimar
3 Servidão diabólica
(R) - Rara

Este é o Baralho. Mas se calhar se forem principiantes devem estar a pensar: "O que é isso de revezar e reanimar?!!!". É muito simples:
Revezar é uma nova habilidade da Saga de Urza em que se pagarem 2 descartam essa carta e compram outra. É muito útil principalmente se utilizado com a reanimação. Isto é, reanimação é outra habilidade que certas mágicas e feitiços têm o "poder" de trazer criaturas de volta.
Então se revezarem, por exemplo, o Dragonete de Penderell e comprarem o Vitimar podem assim reanimar duas criaturas do cemitério (atenção!: podem ser apenas uma). Essas habilidades novas fazem-nos trazer as melhores cartas do cemitério para nós!!!!!!!!!!
E isto é apenas uma das novidades pois com os novos baralhos (O Legado de Urza e o Urza's Destine(a publicar)) novas regras irão aparecer.
Esperamos que este artigo vos seja útil. Até à próxima!

Ajuda a leitores

Ajuda ao leitor Paulo Rodrigues SJ n.º 16
Dos leitores CYBERFLYERS
- Algueirão, Mem-Martins

Olá, Paulo... este aviso já muito foi repetido: DIMINUI AS CORES!!!! É verdade! Digo-te que um bom baralho deve ter 1, no máximo 3 desde que o ultimo tenha poucas cartas. Deixo-te a combinação da "Lápide" (Ver acima): Preto, Azul e pouco branco pois este é muito útil em defesa.
Vermelho e Verde é uma excelente combinação principalmente se conseguires arranjar o Fogo Grego visto que causa 4!!!!!!!! pontos de dano em todas as criaturas (arranja esta carta na Saga de Urza). Se conseguires arranjar uma baralho apenas branco USA-O SEM HESITAR pois a sua excelente defesa e ataque permitem defender-te da maior parte dos golpes, sem contar com os Círculos e as Runas de Protecção. Ah, e já agora de tiveres o Centauro de Citanul (uma das cartas mais FAMOSAS da Saga e nós temo-la, feita por uma má troca em relação ao nosso amigo).
Nesse teu baralho aconselho a arranjares no mínimo 4 desencantares para os encantamentos e 4 Armaggedon para os terrenos. Esperamos que este artigo te seja útil na construção de um baralho forte.
Adeus, e boa sorte nos jogos de MAGIC!!!!



O MEU DECK

Do leitor André Pita

"Gostaria de dar a conhecer aos leitores da secção de Magic, o meu deck! Espero que me digam como melhorá-lo."
André

Imaginem vocês, que no meu colégio (S.João de Brito), foi proibido levar cartas para lá porque diziam que criava o vício do jogo e fazia com que alguns alunos roubassem. E nós que gastámos tanto dinheiro em cartas, vimo-nos privados de jogar na escola (que é onde passamos maior parte do tempo e é onde temos companheiros para jogar!). É INDECENTE!
Quanto à discussão sobre acabarem com esta secção, queria dizer que concordo que ela continue.

Bom, vamos ao que interessa...

Acho que o meu baralho/deck é "gigante" mas penso que é bom. Este baralho é essencialmente de "dano directo". Só tenho cartas vermelhas, e um artefacto.

Terrenos:

30 montanhas (é muito?)
1 Ruínas de Trokair
1 Mina de superfície
1 An-Havva Township
1 Karplusan Forest

Artefactos:

1 Armadilha Escondida (é das minhas cartas preferidas!)

Mágicas e Feitiços:

4 Bola de Fogo
4 Desintegrar
1 Explosão de Lava
4 Explosão de Relâmpago
2 Goblin Grenade
3 Inflamar
3 Raio
1 Volcanic Hammer
1 Acesso de Raiva
1 Pirotécnica
1 Trovoada Ribombante
1 Tremor
1 Táctica de Guerrilha
1 Explosão de Fogo
2 Incinerar
2 Relâmpago

Criaturas:

2 Mogg Salteador
1 Herói dos Goblins
1 Infantaria de Elite dos Goblins
2 Mon's Goblin Raiders
1 Mogg Fanático
1 Goblin Jóquei de Suínos
3 Moggs Recrutas
4 Vândalo Goblin
3 Esfera de Raois
1 Vorme Selvagem

Também tenho uma barreira (Barreira de Pedra 0/8) e um encantamento (Fulminação). Estou a pensar pôr o Shiva. O que dizem?

Uma dúvida:

Tenho uma dúvida que me foi colocada por um colega e dei-lhe a resposta, mas disse-lhe que não tinha a certeza:
Há cartas que dizem "...sempre que o oponente alvo...". Esse jogador alvo não posso ser eu próprio? Disse-lhe que NÃO pois a carta diz que é um oponente! Alguém me pode esclarecer??!

SUPER JOGOS
Ano 2
Edição nº26
Quinzenal
Edição
12 a 25 de Agosto
de 1999

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (01) 793 52 24
Telefax: (01) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
Mirandela S.A.
R. Rodrigues Faria 103
1300 LISBOA

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

MAGIC THE GATHERING

ANÁLISE DE BARALHOS

Colaboração do leitor Nuno Almeida

Ajuda ao baralho do leitor Marco António

Devias meter no teu baralho 2 Goblin patrol e tirar os goblins salteadores de mons.
Devias meter 2 desintegrares por dois Choques, e trocar 2 raios voltaicos por 2 raios da 4ª edição.
Finalmente, metia 4 Braidwood Cup(Urza´s Destiny) e tirava os Moggs Confusos

Ajuda ao leitor Samuel Pires(sj21)

Devias acrescentar 2 Firestorm, 4 Elfos de Skyshroud, 2 rancores, 1 granite grip, 2 goblin patrol, 4 abraços de Geia, 1 overrun, 2 viashino Heretic, e se não for pedir muito, 4 gaea´s Craddle. Devias tirar a Regeneração, a carapaça, a âncora com a realidade, os goblins salteadores de mons, o gigante das terras baixas, 1 queda atenuada, o estilhaçar, as forças de gigante, o tremor, o ogre de dentes serrilhados, o grupo de emboscada, a coroa de chamas, tira algumas criaturas de modo a ficares com 60 cartas e quatro florestas para os Gaea´s Craddlee tira 1 floresta pois torna-se desnecessária com os Elfos. Ainda podes trocar criaturas e acrescentar algumas das seguintes: Trols Albinos, Sacerdote de Titânia, Killer Bees ou os Whirlwind Dervish.

2) Quem me ajuda?

Estou a escrever para esta secção porque tenho um enorme problema: Tenho várias cartas que são mesmo fundamentais no meu baralho, mas são de várias cores (por exemplo, O Vhat Il Dal transforma a defesa de uma criatura em 1 e faço 1 ponto de dano a essa criatura com as fadas).

Queria que me ajudassem na construção do meu baralho, que me dissessem quais as cartas que devo tirar e acrescentar, e se não for pedir muito, preferia ter apenas 60 cartas mais o Sideboard.

Vou dizer as cartas que tenho no baralho:

Terrenos

6 Ilhas
6 pântanos
3 florestas
7 planícies
1 montanha
3 profundezas de Rootwater
1 planuras de sal
1 Terras baixas de Thalakos

Artefactos

2 Dragon Blood
1 Coroa de Eras
1 Bússola Mística
1 Gnomos de Garrafa

Cartas Azuis

4Contramágica
1 Lifetap
3 Fadas do vento cortante
1 prestidigitação
1 Mergulhador de Rootwater
2 Terreno fantasmel
1 Anthroplasm
2 Capsize
1 Deserção
1 Confiscate
1 Fowl play

Cartas brancas

4 desencantar
3 modéstia
1 pacifismo
1 Harpista devoto
3 Radiant´s Judgement
1 Campo de almas
2 erase
1 poeta trágico
1 monge idealista
1 defensores inabaláveis
1 balista pesada
1 sex appeal

Cartas pretas

1 death Stroke
1 I11- Gotten Gains
3 funeral interrompido
2 caçador das Trevas
1 escárnio dos diabretes
1 Thrull Surgeon
1 Soul Burn
1 Abandonar a esperança
1 Corromper
1 Golpe Fatal
2 banimento sombrio
1 caçador de prémios
1 handcuff

Cartas verdes

1 Fúria Élfica
2 solo fértil
1 crescimento virente
1 Gang of Elk
1 fluxo de vida
1 artefacto vivo
1 simbiose

Cartas vermelhas

1 lava burst

Cartas de 2 cores

2 lobotomia (azul e preto)
1 Vhat il dal (verde e preto)
1 Dracoplasma (azul e vermelho)

Regras

Colaboração do leitor Rui Pedro – Valado dos Frades

Olá a todos os produtores e leitores da Super Jogos. Estou a escrever esta carta porque gostava de saber as regras, jogar e construir baralhos das cartas Magic.
Eu costumo ver na Super Jogos os textos sobre Magic mas, não percebo nada pois não sei as bases do jogo. Por isso gostaria que alguém me ensinasse a jogar Magic, por favor!!
Espero que continuem com a revista porque é um must.

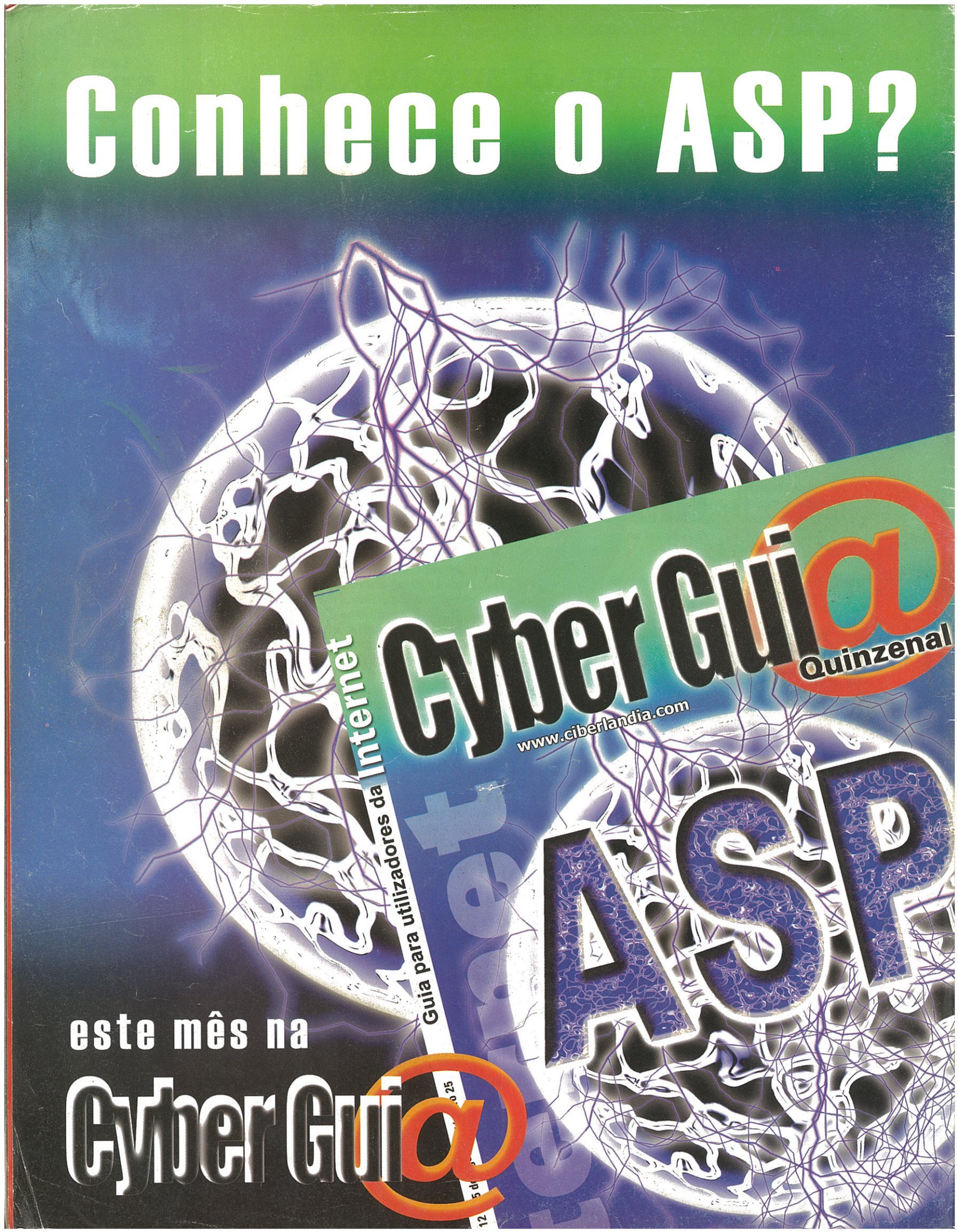
Vai Nascer!

Em Setembro

Todos os leitores da PC Manual merecem uma atenção especial. Todos os leitores participantes na PC Manual merecem uma retribuição justa.

Por isso vamos criar uma secção de produtos que possam interessar aos leitores, e que possamos fornecer-lhes com "uma atenção" especial.

Será criado um "mecanismo" que permita aos leitores participantes na revista o prémio devido, com a livre escolha destes produtos (livros, CD's, material, etc.)

Aguarde!!!

Conhece o ASP?